LE PLUS GRAND JEU DE RÔLE AU MONDE

DUNGEONS & DRAGONS®

MANUEL DES JOUEURS

PLAYER'S HANDBOOK®

MANUEL DES JOUEURS

PLAYER'S HANDBOOK®

Crédits

Responsable conception : Jeremy Crawford
Conception : Christopher Perkins, Ben Petrisor, F. Wesley Schneider, Ray Winninger, James Wyatt
Élaboration des règles : Jeremy Crawford (direction), Makenzie De Armas, Ben Petrisor
Relecture : Janica Carter (direction), Judy Bauer, Adrian Ng, F. Wesley Schneider
Analyse des tests de jeu : Ron Lundeen (direction), Dan Dillon, Ben Petrisor, Patrick Renie

Direction artistique : Emi Tanji (direction), Josh Herman
Conception graphique : Matt Cole (direction), Trystan Falcone, Trish Yochum
Illustrations de couverture : Tyler Jacobson
Illustrations intérieures : Rob Alexander, David Astruga, Helge C. Balzer, Luca Bancone, Eric Belisle, Olivier Bernard, Zoltan Boros, Michael Broussard, Ignatius Budi, Dmitry Burmak, Ekaterina Burmak, Pedro Cardoso, Kai Carpenter, Clint Cearley, Javier Charro, Jedd Chevrier, Billy Christian, Tuan Duong Chu, Conceptopolis, CoupleOfKooks, Justine Cruz, Daarken, Nikki Dawes, Jonas De Ro, Yuhong Ding, Aldo Dominguez, Olga Drebas, Tomas Duchek, Jesper Ejsing, Wayne England, Martina Fačková, Aurore Folny, Evyn Fong, Jessica Fong, Gaboleps, Caroline Gariba, Michele Giorgi, Igor Grechanyi, John Grello, Leesha Hannigan, Patrik Hell, Nathaniel Himawan, Alexandre Honoré, Ralph Horsley, Jane Katsubo, Jonathan Kuo, Katerina Ladon, Néstor Ossandón Leal, Linda Lithen, Titus Lunter, Erel Maatita, Randall Mackey, Erion Makuo, Antonio José Manzanedo, Andrew Mar, Raluca Marinescu, Marcela Medeiros, Julia Metzger, Alexander Mokhov, Caio Monteiro, Calder Moore, Riccardo Moscatello, Martin Mottet, Jodie Muir, David Auden Nash, Irina Nordsol, Hinchel Or, Hector Ortiz, Alejandro Pacheco, Mike Pape, Borja Pindado, Andrea Piparo, Polar Engine, April Prime, Noor Rahman, Chris Rallis, Joshua Raphael, Aaron J. Riley, Denman Rooke, Hocheol Ryu, Fabià Sans, Chris Seaman, Alditha Siregar, Bryan Sola, Craig J Spearing, Justin Sweet, Kamila Szutenberg, Wisnu Tan, Brian Valeza, Randy Vargas, Adam Vehige, Magali Villeneuve, Kenny Vo, Lauren Walsh, Joseph Weston, Campbell White, Richard Whitters, Daneen Wilkerson, Zuzanna Wuzyk, Lixin Yin
Directeur artistique conceptuel : Josh Herman
Artistes conceptuels : Even Amundsen, Carlo Arellano, Michael Broussard, John Grello, Tyler Jacobson, 9B Collective, Noor Rahman

Consultants : Sarah Benjamin, Basheer Ghouse, Kayleigh Jones, James Mendez, Brian Powers, Pam Punzalan, Jason Schklar
Consultation complémentaire : Kyle Brink, Aaron Forsythe, Mark Heggen, Jay Jani, Chris Mooney, James Rose, Carl Sibley, Kale Stutzman

Producteurs : Dan Tovar (direction), Bill Benham, Siera Bruggeman, Robert Hawkey
Ingénierie d'impression : Basil Hale, Scott West
Techniciens en imagerie : Daniel Corona, Meagan Kenreck, Kevin Yee
Spécialiste préimpression : Jefferson Dunlap

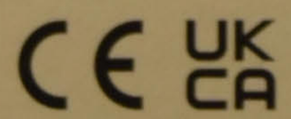
Comprend du contenu révisé du
Guide complet de Xanathar (2017) et du *Chaudron des merveilles de Tasha* (2020)
Basé sur le *Manuel des joueurs* (2014) conçu par
Jeremy Crawford (direction), Bruce R. Cordell, Tom LaPille, Peter Lee, Mike Mearls, Robert J. Schwalb, Rodney Thompson, James Wyatt
Héritier du jeu d'origine créé par
Gary Gygax et Dave Arneson, élaboré ensuite par tant d'autres talents au gré des 50 dernières années

Sur la couverture

Guidés par un dragon d'or, la reine elfe Yolane et les héros de l'Appel des vaillants mettent leur bravoure à l'épreuve du mal dans cette scène fougueuse illustrée par Tyler Jacobson.

620D3709101001 FR
ISBN : 978 0 7869 6966 1
Première impression en anglais : Septembre 2024
Première impression : Mars 2025

9 8 7 6 5 4 3 2 1



Localisation

Wizards of the Coast
Direction artistique : Emi Tanji
Gestion de la localisation : José Teixeira
Producteur : Andy Smith
Graphiste de production : Meagan Kenreck

Alpha CRC
Gestion de programme : Angelica Combi
Gestion du projet : Felippe Montez
Traduction : Dominique Lacrouts, Tristan Lathière
Conception et mise en page : Julija Aleksandrjuk, Roman Holoulin
Assurance qualité : Anastasiia Spektor, Anna Yelizarova, Irina Anipchenko

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, l'esperluette en forme de dragon, Dark Sun, Dragonlance, Éberron, Forgotten Realms (Royaumes Oubliés), Greyhawk, Planescape, Ravenloft, Spelljammer, *Manuel des joueurs*, *Manuel des monstres*, *Guide du maître*, *La Malédiction de Strahd* et tous les autres titres de Wizards of the Coast, leurs logos respectifs et Le plus grand jeu de rôle au monde sont des marques déposées de Wizards of the Coast aux États-Unis et dans d'autres pays. Tous les personnages et leurs apparences distinctives sont la propriété de Wizards of the Coast. Cet ouvrage est protégé par les lois sur les droits d'auteur des États-Unis d'Amérique. Toute reproduction ou utilisation non autorisée du texte ou des illustrations contenus dans le présent ouvrage est interdite sans l'autorisation écrite expresse de Wizards of the Coast.

Printed in Belgium/Imprimé en Belgique. ©2025 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont. CH. Représenté par : Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro UK Ltd., PO Box 43 Newport, NP19 4YH, UK.
Jeu en français. CONTENU : 1 livre. Importé au Canada par Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. **FABRIQUÉ EN BELGIQUE.**

Sommaire

Aux portes de l'aventure 4
Le nécessaire 4
Principes de cet ouvrage 5
Mondes d'aventure 5

Ch. 1. Comment jouer 6
Joueur ou MD ? 7
Rythme de jeu 8
Un jeu persistant 8
Les dés 9
Les six caractéristiques 10
Tests d20 10
Tests de caractéristique 10
Jets de sauvegarde 11
Jets d'attaque 12
Avantage et Désavantage 12
Maîtrise 13
Actions 15
Actions Bonus 15
Réactions 15
Interactions sociales 16
Exploration 19
Vision et éclairage 19
Se cacher 19
Interagir avec des objets 19
Dangers 20
Voyage 20
Combat 23
L'ordre du combat 23
Déplacement et position 24
Effectuer une attaque 25
Attaques à distance 26
Attaques de corps à corps 26
Combat monté 26
Combat subaquatique 27
Dégâts et soins 27
Points de vie 27
Jets de dégâts 27
Coups critiques 27
Jets de sauvegarde et dégâts 28
Types de dégâts 28
Résistances et Vulnérabilités 28
Immunité 28
Soins 28
Tomber à 0 point de vie 28
Points de vie temporaires 29
Les états 29

Ch. 2. Création de personnage 32
Création de votre personnage 33
Progression en niveaux 41
Commencer à plus haut niveau 43
Multiclassage 44
Babioles 46

Ch. 3. Classes de personnage 48
Barbare 50
Voie de l'Arbre-Monde 54
Voie du Berserker 55
Voie du Cœur sauvage 56
Voie du Zélateur 57
Barde 58
Liste des sorts de Barde 62
Collège de la Danse 64
Collège du Savoir 65
Collège de la Séduction 66
Collège de la Vaillance 67
Clerc 68
Liste des sorts de Clerc 71
Domaine de la Guerre 73
Domaine de la Lumière 74
Domaine de la Ruse 75
Domaine de la Vie 77
Druide 78
Liste des sorts de Druide 82
Cercle des Astres 84
Cercle de la Lune 86
Cercle des Mers 87
Cercle de la Terre 88
Ensorceleur 90
Options de Métamagie 93
Liste des sorts d'Ensorceleur 94
Sorcellerie aberrante 97
Sorcellerie draconique 98
Sorcellerie mécanique 99
Sorcellerie sauvage 101
Guerrier 104
Champion 107
Chevalier occulte 108
Maître de guerre 110
Soldat psi 112
Magicien 114
Liste des sorts de Magicien 118
Abjurateur 122
Devin 123
Évocateur 124
Illusionniste 125
Moine 126
Credo des Éléments 130
Credo de la Miséricorde 131
Credo de l'Ombre 132
Credo de la Paume 133
Occultiste 134
Options de Manifestation occulte 137
Liste des sorts d'Occultiste 139
Protecteur Archifée 141
Protecteur Céleste 142
Protecteur Fiélon 143
Protecteur Grand Ancien 144
Paladin 146
Liste des sorts de Paladin 150
Serment des Anciens 151
Serment de Dévotion 152
Serment de Gloire 153
Serment de Vengeance 154
Rôdeur 156
Liste des sorts de Rôdeur 159
Belluaire 160
Chasseur 162
Traqueur des ténèbres 163
Vagabond féerique 164
Roublard 166
Âme acérée 170
Arnaqueur arcanique 172
Assassin 174
Voleur 175

Ch. 4. Origines des personnages 176
Composantes des origines 177
Description des historiques 177
Acolyte 178
Artisan 178
Artiste 179
Charlatan 179
Criminel 180
Ermite 180
Fermier 181
Garde 181
Guide 182
Marchand 182
Marin 183
Noble 183
Sage 184
Scribe 184
Soldat 185
Voyageur 185
Description des espèces 186
Aasimar 186
Drakéide 187
Elfe 188
Gnome 190
Goliath 191
Halfelin 192
Humain 193
Nain 194
Orc 195
Tieffelin 196

Ch. 5. Dons 198
Description des dons 199
Dons d'origines 200
Dons généraux 202
Dons de Style de combat 209
Dons de faveur épique 210

Ch. 6. Équipement 212
Monnaie 213
Armes 213
Propriétés 213
Propriétés botte 214
Armures 219
Outils 220
Équipement d'aventurier 222
Montures et véhicules 229
Services 230
Objets magiques 232
Fabriquer de l'équipement 233

Ch. 7. Sorts 234
Acquisition de sorts 235
Incantation 235
Description des sorts 239

Ann. A. Le multivers 344
Les royaumes matériels 344
Plans transitoires 344
Les Plans Intérieurs 344
Les Plans Extérieurs 344

Ann. B. Profils de créature 346

Ann. C. Glossaire de règles 360

Index 378

INTRODUCTION

Aux portes de l'aventure

Cette histoire a débuté voici 50 ans et vous figurez parmi *les protagonistes. Dans les années 70, Gary Gygax et Dave Arneson conçurent un jeu de l'imaginaire mêlant règles et narration. Rien de la sorte n'avait jusque-là existé : un jeu dans lequel chaque joueur créait son personnage fantastique qui rejoignait une bande d'amis pour mener des quêtes à bien. L'un d'eux, le maître du donjon, était à la fois narrateur et arbitre. Sa mission consistait à mettre les autres participants à l'épreuve, mais aussi à les divertir, à les réjouir. Il s'agissait bien entendu à l'époque de la première version de Dungeons & Dragons, jeu dont vous lisez présentement la dernière mouture.*

Au fil des décennies et des diverses éditions, des millions de personnes ont joué à D&D, des centaines d'auteurs, de concepteurs et d'illustrateurs ont laissé leur empreinte sur le jeu. Quand notre équipe a publié l'édition actuelle en 2014, le succès populaire nous a touchés et honorés. Cette version révisée est un hommage à vous toutes et tous ; à celles et ceux qui jouent à D&D depuis des années, qui ont contribué au jeu par leurs retours, sans oublier les chanceux qui vont découvrir les joies de cette passion.

Adolescent, j'ai pu rencontrer Gary et Dave. J'ai même passé une journée entière avec Gary ; comme tous les passionnés de D&D, nous avons échangé des souvenirs d'aventures dans le multivers de D&D. Je vous invite à vous lancer à votre tour dans de tels périples. Que les rires animent votre table de jeu. Ne retenez que les règles qui contribuent au plaisir de jeu et laissez-vous guider par les aspirations de votre groupe. On ne compte plus les gens qui se sont délectés de la magie de D&D depuis un demi-siècle. Que brille le flambeau pour 50 années de plus !

—Jeremy Crawford

Prêts à partir à l'aventure avec vos amis dans un monde à la fois redoutable et merveilleux ? Dungeons & Dragons vous permet de jouer des aventuriers imaginaires qui plongent au cœur de souterrains et autres sites inhospitaliers, où ils affrontent de terribles adversaires comme des dragons et forgent des amitiés improbables au gré de périls fantastiques.

Les règles et l'imagination portées par D&D vous invitent à endosser le rôle d'un personnage (un puissant Guerrier, un Roublard matois, un Clerc dévot, un Magicien talentueux ou autre), afin de résoudre des énigmes et des situations, d'affronter des monstres et de visiter des sites merveilleux.

Il n'y a ni perdant ni vainqueur à D&D, du moins pas de la manière dont ces termes sont communément perçus. Ensemble, vos amis et vous concevez une histoire palpitante d'aventuriers affrontant des périls. Il arrive qu'un tel aventurier connaisse une fin tragique. Qu'à cela ne tienne, ses compagnons de route pourront partir en quête d'une puissante magie capable de le ramener à la vie, à moins que le joueur ou la joueuse en question crée un nouveau personnage pour prolonger l'aventure. Quoi qu'il advienne, si tout le monde prend plaisir en participant à l'élaboration d'un récit mémorable, chacun en ressort gagnant.

Le nécessaire

Voici ce dont vous aurez besoin pour jouer à D&D avec un, deux ou plusieurs amis (le groupe de jeu typique se compose de cinq personnes) :

Maître du donjon. L'un des participants assume le rôle de maître du donjon (MD), le principal conteur de la table mais aussi l'arbitre. Le MD fait jouer (ou « mène ») les aventures pour les personnages-joueurs (PJ), qui en parcourent les difficultés et décident des détails de leur exploration. Le MD narre aussi ce qu'ils traversent et incarne les alliés et adversaires qu'ils croiseront sur leur route. Le MD met certes les aventuriers à l'épreuve, mais son souci premier reste le plaisir de toute la table de jeu.

Joueurs. Chaque joueur crée un aventurier qui fera équipe avec ceux des autres joueurs. Les membres de ce groupe coopèrent dans l'exploration d'un donjon, d'une cité en ruine, d'un château hanté, d'un temple perdu, d'une montagne gorgée de lave ou autre site de la conception du MD. Les aventuriers résolvent aussi des énigmes, s'entretiennent avec d'autres personnages, luttent contre des créatures fantastiques, et découvrent des objets magiques et autres trésors ; tout cela en contribuant à la réjouissance mutuelle.

Vous aurez en outre besoin des ressources suivantes, soit sous forme physique, soit sur DnDBeyond.com :

Manuel des joueurs. Le présent ouvrage, référence incontournable des règles du jeu, vous guidera dans la création de votre aventurier.

Guide du maître* et *Manuel des monstres. Le premier de ces livres guidera le MD dans la conception et la gestion des aventures ; le second recèle des centaines de monstres pour étoffer ces aventures.

Dés. Vous aurez besoin d'un jeu de dés polyédriques (illustrés au chapitre 1). Vous trouverez de tels dés dans les boutiques de jeux et sur certains sites de vente en ligne. Il existe aussi des applications pour simuler les dés.

Fiche de personnage. Pour garder une trace des détails importants de votre personnage, vous aurez besoin d'une

Apprentissage par l'exemple

Pour apprendre les bases de D&D, une excellente approche consiste à regarder et écouter d'autres joueurs. Internet n'est pas avare en vidéos de D&D illustrant toute la palette des styles et perspectives de jeu. Observez comment certains joueurs et joueuses contribuent au plaisir de toute la table. Durant vos parties, vous n'aurez à vous soucier que d'un seul public, composé de vous-même et de votre groupe.

fiche de personnage. Il peut s'agir d'une feuille de papier où vous griffonnez quelques notes, ou d'un document numérique aux fonctions élaborées.

Le MD pourra également profiter des accessoires suivants :

Écran du MD. De nombreux MD apprécient ces écrans qui permettent de soustraire leurs notes et leurs jets de dés à la vue des joueurs. Lorgner par-dessus l'écran ne se fait pas !

Miniatures et tapis de jeu. Certains MD se servent d'un tapis de jeu quadrillé et de figurines pour mener les rencontres de combat, de quoi mieux visualiser la scène pour tout le monde. Ces quadrillages sont généralement faits de cases de 2,5 cm de côté ; assemblages de feuilles de papier, grandes cartes dépliables ou rouleaux souples. En guise de miniatures, vous pouvez vous servir de simples jetons ou de figurines très détaillées. Vous trouverez également en ligne, notamment sur DnDBeyond.com, des plans et miniatures de jeu.

Principes de cet ouvrage

Voici ce que vous trouverez dans ce livre :

Chapitre 1. Comment jouer. Le premier chapitre aborde les bases du jeu, agrémentées d'exemples facilitant votre compréhension des principes de D&D.

Chapitre 2. Création de personnage. Le chapitre 2 vous guide au fil des étapes de la création de personnage.

Chapitre 3. Classes de personnage. Les capacités des personnages sont en grande partie déterminées par leur classe (Guerrier ou Magicien, par exemple). Le chapitre 3 vous propose une sélection de douze classes, accompagnées de quarante-huit sous-classes.

Chapitre 4. Origines des personnages. L'historique et l'espèce permettent de définir les origines d'un personnage, et précisent ses aptitudes au-delà de sa classe. Le chapitre 4 propose diverses options d'historique et d'espèce.

Chapitre 5. Dons. Les dons du chapitre 5 sont des aptitudes spéciales octroyées par l'historique et la classe d'un personnage.

Chapitre 6. Équipement. Le chapitre 6 recèle armes, armures et matériel d'aventure.

Chapitre 7. Sorts. Ce chapitre décrit dans le détail les sorts réservés aux incantateurs.

Annexe A. Le multivers. Cette annexe vous propose un aperçu du multivers, théâtre magique et infini des aventures de D&D.

Annexe B. Profils de créature. Cette annexe regorge de détails techniques sur des créatures avec lesquelles certains personnages pourront se lier ou dont ils pourront adopter la forme.

Annexe C. Glossaire de règles. La terminologie essentielle du jeu est définie dans cette annexe, référence précieuse durant vos parties.

Qu'est-ce qu'apporte la version de 2024 ?

C'est bien la version 2024 de la cinquième édition du *Manuel des joueurs* que vous consultez. Si vous avez déjà lu la version 2014, le présent ouvrage sera d'autant plus facile à assimiler, étant donné que les bases du jeu restent les mêmes. Pour autant, il recèle bien des éléments nouveaux ou révisés, les versions de cet ouvrage remplaçant leur équivalent des livres précédents. Notamment :

Règles restructurées. Les règles du jeu ont été affinées et leur consultation est simplifiée par le glossaire de règles.

Création de personnage facilitée. Guidée par les consignes du chapitre 2, la création d'un personnage n'a jamais été aussi simple.

Classes améliorées. Le chapitre 3 agrémente chaque classe et sous-classe de nouvelles options.

Origines réinventées. Les origines d'un personnage sont désormais définies par son historique et son espèce, aspects également remaniés (cf. chapitre 4).

Dons étoffés. Le chapitre 5 révise les dons existants et en ajoute bien d'autres.

Armes, outils et artisanats améliorés. Les bottes d'arme repensent la manière dont les combattants armés se servent de leurs instruments, tandis que tout personnage profitera des nouvelles règles d'outils et d'artisanat du chapitre 6.

Sorts éblouissants. Le chapitre 7 regorge de nouveaux sorts, et d'anciens que nous avons peaufinés.

Quand vous ne retrouvez pas une règle, consultez l'index. Quand le nom d'une règle a changé depuis les précédentes versions du *Manuel des joueurs* de la cinquième édition, l'index vous réoriente vers le nouveau terme. Si vous cherchez par exemple « Inspiration » dans l'index, vous serez invités à consulter la règle de l'Inspiration héroïque dans le glossaire de règles.

Mondes d'aventure

Les mondes de D&D foisonnent de magie, de monstres et d'aventures spectaculaires. Basés sur la tradition de l'épopée médiévale, du merveilleux et du fantastique, ils offrent des perspectives inaccessibles à notre réalité.

Les mondes de D&D coexistent au sein d'un multivers qui les relie les uns aux autres, ainsi qu'aux divers plans d'existence. Certains de ces mondes ont été publiés en tant qu'univers de D&D, comme c'est le cas de Greyhawk, des Royaumes Oubliés, de Dragonlance, de Spelljammer, de Planescape, de Dark Sun, d'Éberron ou de Ravenloft. Des milliers de mondes « maison » les accompagnent, fruits de générations de joueurs de D&D. Vous pourriez tout à fait créer un monde de votre cru et l'ajouter à la myriade constituée par le multivers.

Les mondes du multivers partagent certaines caractéristiques, mais chacun se distingue par son histoire et sa géographie. Votre MD peut situer sa campagne dans l'un de ces mondes existants ou en un monde de son invention. La variété des mondes de D&D étant pléthorique, n'hésitez pas à demander à votre MD dans lequel se dérouleront vos aventures.

Frères et sœur, Caramon Majere, Raistlin Majere et Kitiara Uth Matar provoquent l'ire d'une vouivre dans l'univers de Dragonlance.

CHAPITRE 1

Comment jouer

L'imagination occupe une place de choix dans Dungeons & Dragons, jeu collaboratif dans lequel les personnages que vous interprétez partent à l'aventure en des mondes fantastiques qui grouillent de monstres et regorgent de magie.

L'action de D&D, fruit de l'imagination des joueurs, est narrée par l'ensemble de la table de jeu. Voici à quoi cela ressemble :

Jérôme (le maître du donjon) : À l'issue de votre long voyage, le château de Ravenloft se dresse devant vous. Ses tours de pierre en ruine, probables postes de garde désaffectés, en surplombent l'accès. Par-delà, vous percevez un gouffre béant qui se perd dans d'épaisses brumes. Un pont-levis abaissé aux chaînes grinçantes enjambe l'abîme. Des gargouilles de pierre vous toisent des hauteurs et une pâle lueur filtre dans la cour depuis les portes du château.

Philippe (qui joue Gareth) : J'observe les gargouilles. J'ai comme l'impression qu'elles ne sont pas de simples statues !

Zoé (qui joue Mirabelle) : Je m'intéresse à la robustesse du pont-levis. D'après moi, on peut le franchir sans risque ou il va céder sous notre poids ?

Jérôme : Bien, une chose à la fois. Philippe, Gareth examine les gargouilles ?

Philippe : Ouais. Des indices qui laisseraient penser qu'elles seraient des créatures et pas juste des décorations ?

Jérôme : Fais-moi un test d'Intelligence.

Philippe : La compétence Investigation s'applique ?

Jérôme : Tout à fait.

Philippe (qui lance un d20) : Arf. Sept.

Jérôme : Rien de plus que des éléments décoratifs à tes yeux. Et du côté de Zoé ; Mirabelle examine le pont-levis ?

L'aventure se poursuit alors, les descriptions du MD permettant de planter le décor. Au fil de ce chapitre, d'autres exemples de jeu illustreront certains aspects de D&D : les interactions sociales, l'exploration et le combat.

Glossaire de règles

Quand vous tombez sur un terme de jeu dans cet ouvrage, vous en trouverez la définition dans le glossaire de règles (annexe C). Ce chapitre vous résume les bases mécaniques de D&D. À de nombreuses reprises, il y est fait référence au glossaire de règles.

Joueur ou MD ?

Dans une partie de D&D, une personne assure le rôle de maître du donjon, les autres (trois à six de préférence), joueuses et joueurs, interprétant les aventuriers. Quel rôle vous convient ?

Le rôle de joueur

Si vous préférez être l'un des héros des aventures de votre table de jeu, le rôle de joueur s'impose. Voici ce que font les joueurs :

Création de personnage. Votre personnage est votre alter ego dans le monde imaginaire du jeu. Une fois que vous aurez lu ce chapitre, reportez-vous aux règles du chapitre 2 pour créer votre personnage.

Le groupe. Votre personnage se joint à ceux des autres joueuses et joueurs pour former un groupe d'aventure. Ces aventuriers s'allient pour surmonter des épreuves et des situations souvent fantastiques. Chaque personnage contribue par ses capacités propres, qui complètent si possible celles des autres aventuriers.

À l'aventure. Le groupe de votre personnage explore des sites et prend part à des événements présentés par le MD. Vous pouvez y réagir au gré de votre imagination, selon les règles du présent ouvrage. Le MD contrôle tous les monstres que vous rencontrerez, mais il n'est en aucun cas votre adversaire. C'est lui qui encadre l'odyssée du groupe au fil de la montée en puissance de vos personnages.

Le rôle de maître du donjon

Pour contrôler plus directement le bon déroulement du jeu, le rôle de MD est tout indiqué. Voici ce que font les MD :

Conception d'aventure. Vous préparez les aventures qui attendent les joueurs. Vous trouverez dans le *Guide du maître* des conseils quant à la création d'aventures, mais aussi de mondes.

Encadrement de l'histoire. Vous narrez l'essentiel du déroulement du jeu, en décrivant les lieux et les créatures auxquels les aventuriers sont confrontés. Les joueurs décident comment leurs personnages agissent face aux divers périls et choisissent ce qu'ils explorent. Vous puisez alors dans votre imagination ainsi que dans les règles du jeu pour déterminer comment se soldent les choix des aventuriers.

Arbitrage des règles. Vous supervisez la manière dont le groupe recourt aux règles de D&D, en veillant à ce que celles-ci participent au plaisir de jeu collectif. La lecture du reste de ce chapitre est essentielle à la bonne compréhension de ces règles, de même que la consultation du glossaire.

ANTONIO JOSÉ MANZANEDO

Rythme de jeu

Les trois piliers du jeu sont les suivants : interactions sociales, exploration et combat. Pour chacun de ces trois aspects, le jeu se déroule selon le modèle suivant :

1. **Le maître du donjon brosse le tableau.** Le MD décrit aux joueurs le lieu où se trouvent les aventuriers et ce qui les entoure (le nombre d'issues d'une salle, ce qui est posé sur une table, etc.).
2. **Les joueurs décrivent ce que font leurs personnages.** Généralement, les personnages restent groupés lorsqu'ils explorent un donjon ou tout autre environnement. Parfois, ils se répartissent les tâches : un premier aventurier examine un coffre tandis qu'un deuxième inspecte un symbole mystérieux sur le mur et qu'un troisième monte la garde. Hors des situations de combat, le MD veille à ce que chaque personnage ait l'occasion d'agir et il gère la résolution de leurs activités respectives. Au combat, les personnages jouent tour à tour.
3. **Le MD relate le déroulement des tâches entreprises par les aventuriers.** Certaines tâches se résolvent facilement. Quand un aventurier traverse une pièce pour ouvrir une porte, le MD peut se contenter d'annoncer que la porte s'ouvre et ce qu'elle révèle. Mais cette porte peut être verrouillée ou le sol qui y mène peut cacher un piège (ou autre situation particulière compliquant la tâche). Dans un tel cas, le MD peut demander au joueur de lancer un dé pour mieux déterminer ce qui se passe. Cette description entraîne souvent de nouvelles décisions, qui nous ramènent à l'étape 1.

Ce modèle est valable pour chaque séance de jeu (chaque fois que vous vous réunissez pour jouer à D&D), que les aventuriers conversent avec un aristocrate, explorent des ruines ou affrontent un dragon. Dans certaines situations, notamment au combat, l'action est plus structurée et chacun joue tour à tour.

Les exceptions s'imposent sur la règle générale

Les règles générales régissent chaque aspect du jeu. Ainsi, les règles de combat vous indiquent que les attaques de corps à corps se basent sur la Force et les attaques à distance sur la Dextérité. Il s'agit d'une règle générale, qui s'applique par défaut tant que rien d'autre ne vient la contredire dans le jeu.

Le jeu fait également intervenir des éléments (aptitudes de classe, dons, propriétés d'arme, sorts, objets magiques, aptitudes de monstre, etc.) qui viennent infirmer une règle générale. Lorsqu'une exception entre en conflit avec une règle générale, c'est l'exception qui l'emporte. Ainsi, quand une aptitude indique que vous pouvez effectuer une attaque de corps à corps en vous basant sur votre Charisme, c'est que vous en avez la possibilité, même si cette affirmation contredit la règle générale.

Un jeu persistant

Il arrive qu'une seule séance de D&D constitue la totalité d'une partie (ce qu'on appelle parfois un « one-shot ») ; une courte aventure qui s'étend sur quelques heures. Le plus souvent, toutefois, plusieurs séances s'enchaînent pour conclure une aventure plus longue, et on peut même relier des aventures consécutives pour ficeler ce qu'on appelle une « campagne ».

Une campagne s'apparente à une série télé, tandis qu'une aventure se rapproche davantage d'une saison de cette série. Dans ce cadre, une séance de jeu ressemble à un épisode ; elle peut être indépendante, mais s'avère plus souvent en lien avec une intrigue plus vaste.

Aventures

Les aventures sont soit créées par le maître du donjon, soit issues du commerce (les exemples de jeu du présent chapitre tirent leur inspiration de *La Malédiction de Strahd*, une aventure publiée). Dans un cas comme dans l'autre, une aventure se déroule en des sites fantastiques, qu'il s'agisse de complexes souterrains, d'étendues sauvages merveilleuses ou de cités où la magie abonde. Elle comprend une distribution de personnages non-joueurs sous le contrôle du MD. Souvent, l'un de ces PNJ est un antagoniste dont les desseins sont à la source d'une grande part de la narration.

Au fil d'une aventure, les personnages joueurs sont confrontés aux environnements, événements et créatures que leur présente le MD. Batailles, pièges, négociations, mystères et autres aléas viennent pimenter leur exploration.

Les aventures varient en longueur et en complexité. Une aventure courte ne présente souvent que quelques défis et se conclut parfois en une seule séance. Une aventure longue fait intervenir de nombreux combats, échanges et autres épreuves, et peut s'étendre sur des dizaines de séances.

Campagnes

Une campagne consiste en une suite d'aventures dont l'intrigue est suivie par un groupe relativement stable de compagnons.

Certaines campagnes sont constituées d'épisodes ; chaque aventure est son propre récit et peu de choses outre les personnages joueurs (ou PJ) la relient à la suivante. D'autres se tissent sur des intrigues au long cours, des PNJ récurrents et sur des thèmes englobant plusieurs aventures, jusqu'à l'apothéose de leur conclusion.

Comme pour les aventures, les campagnes peuvent être intégralement créées par le MD, ou réunir des aventures publiées, ou bien encore combiner contenu maison et publications. De même, une campagne peut se dérouler dans un monde du cru du MD ou dans un univers existant, comme les Royaumes Oubliés ou Greyhawk (ce dernier est décrit dans le *Guide du maître*).

Arrondis à l'inférieur

Chaque fois que vous divisez ou multipliez un nombre dans le jeu et que vous obtenez une fraction, arrondissez à l'entier inférieur même si cette fraction est d'un demi ou plus. Certaines règles constituent une exception en vous indiquant d'arrondir à l'entier supérieur.

Les dés

Les dés ajoutent une composante aléatoire au jeu. Ils servent à déterminer si les personnages et les monstres réussissent ce qu'ils entreprennent.

Notation des dés

Les dés de D&D se désignent par la lettre *d* suivie du nombre de faces qui le composent, comme suit : d4, d6, d8, d10, d12 et d20. Ainsi, un d6 est un dé à six faces (le dé cubique commun à de nombreux jeux). L'illustration de cette page vous montre à quoi ressemble chaque dé.

Lorsqu'il vous faut lancer les dés, les règles vous indiquent combien de dés lancer et leur type, ainsi que les éventuels nombres à ajouter ou retrancher. « 3d8 + 5 », par exemple, signifie qu'il vous faut lancer trois dés à huit faces, en faire la somme, puis ajouter 5 à ce total.

Dé de pourcentage

Les règles font parfois référence au d100. On peut certes trouver des dés à cent faces, mais le moyen le plus courant de lancer 1d100 consiste à recourir à deux dés à dix faces (numérotées de 0 à 9), pour composer un « dé de pourcentage ». L'un de ces deux d10, désigné avant d'effectuer le jet, représente la dizaine, l'autre l'unité. Si vous obtenez par exemple 7 sur le dé de la dizaine et 1 pour l'unité, votre résultat est de 71. Deux 0 correspondent à 100.

Certains dés à dix faces sont numérotés sous forme de dizaines (00, 10, 20 et ainsi de suite), ce qui facilite la distinction entre dizaines et unités. Dans ce cas, un jet de 70 et de 1 correspond à un résultat de 71, tandis que 00 et 0 donnent 100.

D3

La notation en *d* apparaît dans l'expression « 1d3 », même si les dés à trois faces restent rares. Pour simuler le jet de 1d3, lancez un d6 et divisez par 2 le nombre obtenu en arrondissant à l'entier supérieur.

À quoi servent les dés ?

Les utilisations les plus courantes des dés dans le jeu sont les suivantes.

Test d20

Le dé à 20 faces (d20) demeure le dé le plus important de D&D. La mécanique de base du jeu, le Test d20, fait intervenir ce dé pour déterminer si les créatures mènent à bien ce qu'elles tentent dans le jeu ou échouent (voir « Tests d20 », plus loin dans ce chapitre). Vous lancez un d20 chaque fois que votre personnage tente quelque chose qui, selon le MD, a des chances de réussir, mais aussi d'échouer. Plus le résultat du jet est élevé, plus vos chances de réussite sont grandes.

Interprétation narrative des jets

Une bonne part du plaisir de D&D découle de l'interprétation des jets de dés. L'aspect aléatoire apporté par les dés fait souvent surgir l'inattendu : l'expert qui échoue, le débutant qui brille, et bien d'autres rebondissements. Quand un Test d20 ou autre jet produit une telle surprise, le maître du donjon se fend souvent d'une description inspirée de ce qui se passe. Les joueurs sont également invités à interpréter les jets de leurs personnages en décrivant ces développements surprenants, parfois comiques.

Dégâts

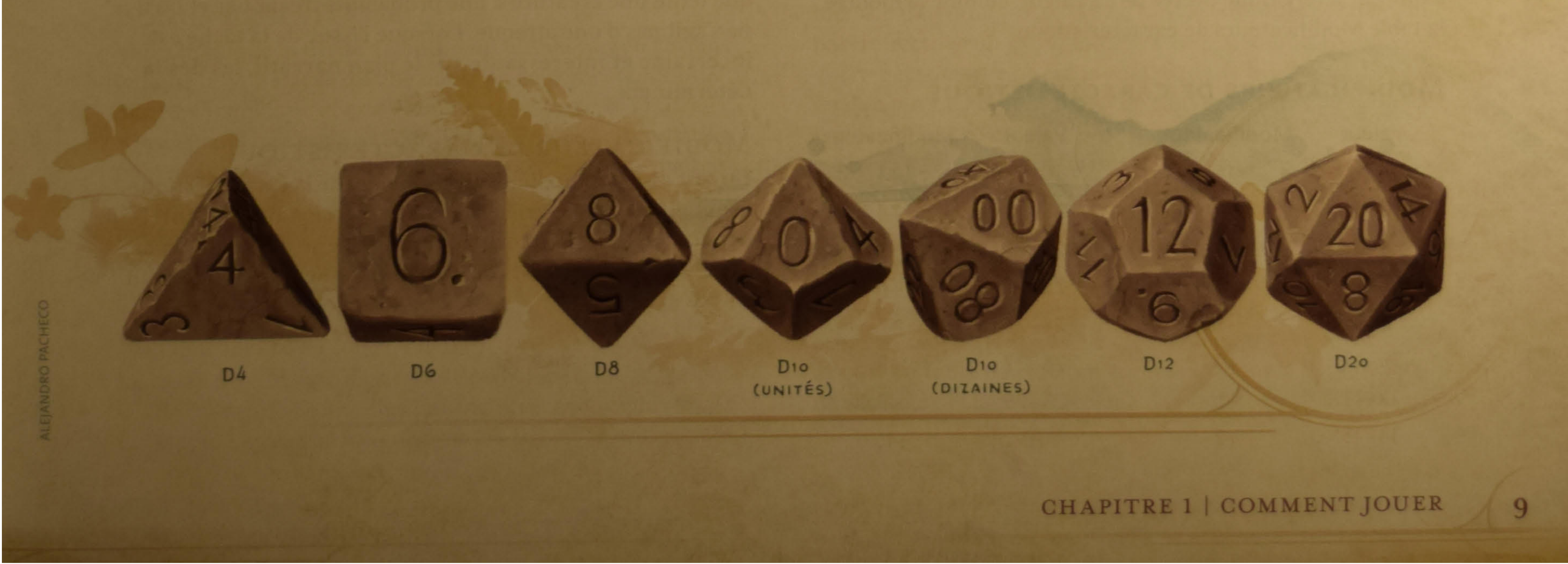
Le recours le plus courant aux dés, en dehors du d20, consiste à déterminer les dégâts. Lorsque vous réussissez un jet d'attaque (l'un des types de Tests d20), vous déterminez les dégâts pour représenter l'efficacité de cette attaque. Lorsque vous lancez un sort, il vous faudra aussi parfois déterminer des dégâts. Les dés utilisés pour ces dégâts varient selon l'arme ou le sort employés. Ainsi, une dague correspond à 1d4, une hache à deux mains à 1d12, et une *boule de feu* à 8d6.

Tables aléatoires

Vous tomberez parfois sur des tables qui recourent à un jet de dé pour déterminer un résultat aléatoire. Ces tables présentent une expression de dé, telle que d10 ou d100, en titre de la colonne de gauche. Lancez ce dé et repérez le nombre obtenu (ou la plage qui comprend ce nombre) dans la colonne de gauche. Le résultat aléatoire se situe sur la ligne correspondante. Ainsi, la table Babioles du chapitre 2 recourt à un d100.

Pourcentages

Parfois, une règle fait mention d'un pourcentage de chances qu'une chose se produise. Elle pourrait par exemple indiquer 5 % de chances que quelque chose se présente. Vous pouvez découvrir si c'est le cas en jouant le dé de pourcentage ; si le nombre obtenu est inférieur ou égal à la probabilité indiquée (de 01 à 05 dans cet exemple), cela se confirme.



ALEJANDRO PACHECO

Les six caractéristiques

Toutes les créatures, personnages comme monstres, sont dotées de six caractéristiques représentant leurs attributs physiques et mentaux, comme indiqué sur la table Description des caractéristiques.

Description des caractéristiques

Caractéristique	Valeur représentant...
Force	La puissance physique
Dextérité	L'agilité, les réflexes et l'équilibre
Constitution	La santé et l'endurance
Intelligence	Les capacités de raisonnement et la mémoire
Sagesse	Le discernement et la fermeté mentale
Charisme	La confiance en soi, l'aplomb et le charme naturel

Valeurs de caractéristique

Chaque caractéristique est représentée par une valeur allant de 1 à 20 (ce maximum peut monter jusqu'à 30 dans le cas de certains monstres). Cette valeur est un ordre de grandeur relatif. La table Valeurs de caractéristique résume la signification de ces valeurs.

Valeurs de caractéristique

Valeur	Signification
1	Il s'agit de la valeur minimale en conditions normales. Quand un effet réduit une valeur à 0, la description de l'effet explique ce qui se passe.
2–9	Capacités faibles.
10–11	Moyenne humaine.
12–19	Capacités remarquables.
20	Valeur maximale pour un aventurier, sauf mention contraire d'une aptitude.
21–29	Capacités extraordinaires.
30	Valeur théorique maximale.

Modificateurs de caractéristique

Chaque caractéristique s'accompagne d'un modificateur qui s'applique chaque fois que vous effectuez un Test d20 associé à cette caractéristique (voir « Tests d20 »). Le modificateur d'une caractéristique dérive de sa valeur, comme le montre la table Modificateurs de caractéristique.

Modificateurs de caractéristique

Valeur	Modificateur	Valeur	Modificateur
1	–5	16–17	+3
2–3	–4	18–19	+4
4–5	–3	20–21	+5
6–7	–2	22–23	+6
8–9	–1	24–25	+7
10–11	+0	26–27	+8
12–13	+1	28–29	+9
14–15	+2	30	+10

Tests d20

Quand le résultat d'une action est incertain, le jeu s'appuie sur le jet d'un d20 pour déterminer si la tâche est couronnée de succès ou si elle échoue. Ces jets appelés « Tests d20 » se présentent sous trois formes : tests de caractéristique, jets d'attaque et jets de sauvegarde. Ils passent par les étapes suivantes :

1. **Lancez 1d20.** Plus le résultat est élevé, plus il est favorable. Si le jet s'effectue avec l'Avantage ou le Désavantage (voir plus loin dans ce chapitre), vous lancez deux d20, mais ne gardez qu'un résultat ; le plus élevé si vous avez l'Avantage, le plus faible si vous avez le Désavantage.
2. **Ajoutez les modificateurs.** Ajoutez les modificateurs suivants au nombre obtenu sur le d20 :

- **Le modificateur de caractéristique concerné.** Ce chapitre et le glossaire de règles précisent quels modificateurs de caractéristique s'appliquent aux divers Tests d20.
- **Votre bonus de maîtrise si la situation le justifie.** Chaque créature est dotée d'un bonus de maîtrise, nombre qu'elle ajoute à tout Test d20 faisant intervenir quelque chose, comme une compétence, dont elle a la maîtrise. Voir « Maîtrise », plus loin dans ce chapitre.
- **Appliquez les bonus et malus liés aux circonstances.** Certaines aptitudes de classe, sorts ou autres éléments de jeu peuvent conférer un bonus ou imposer un malus au jet.

3. **Comparez le total au nombre cible.** Si la somme du résultat du d20 et des modificateurs appliqués égale ou dépasse le nombre cible, le Test d20 est réussi. Dans le cas contraire, il est raté. Le maître du donjon fixe le nombre cible et annonce aux joueurs si leurs jets sont réussis ou non. Dans le cas des tests de caractéristique et des jets de sauvegarde, le nombre cible est appelé degré de difficulté (DD). Dans le cas des jets d'attaque, on parle pour le nombre cible de classe d'armure (CA), celle-ci apparaissant sur la fiche de personnage ou le profil de jeu (cf. glossaire de règles).

Tests de caractéristique

Un test de caractéristique intervient quand une créature puise dans son talent ou sa formation pour surmonter une épreuve, comme forcer une porte bloquée, crocheter une serrure, divertir une foule ou décrypter un code. Le MD et les règles font généralement appel à ces tests lorsque ce que tente une créature a une probabilité d'échouer et qu'il ne s'agit pas d'une attaque. Lorsque l'issue de la tâche est incertaine et intéressante sur le plan narratif, les dés la déterminent.

Modificateur de caractéristique

Un test de caractéristique tire son nom de la caractéristique à laquelle il est associé : un test de Force, un test d'Intelligence, etc. La caractéristique associée se décide selon la situation. La table Tests de caractéristique typiques fournit de tels exemples.

Un Test d20 peut se traduire par un brillant succès, une simple réussite ou une catastrophe.

JOHN GRELLO

Tests de caractéristique typiques

Caractéristique	Effectuez un test pour...
Force	Soulever, pousser, tirer ou briser quelque chose
Dextérité	Vous déplacer avec agilité, vivacité ou furtivité
Constitution	Repousser les limites ordinaires de votre organisme
Intelligence	Mettre votre raison ou votre mémoire à l'épreuve
Sagesse	Observer l'environnement ou les comportements
Charisme	Influencer, divertir ou tromper autrui.

Bonus de maîtrise

Votre bonus de maîtrise s'ajoute à un test de caractéristique lorsque le MD statue qu'une maîtrise de compétence ou d'outil s'y applique et que vous disposez de cette maîtrise. Ainsi, quand une règle indique un test de Force (Acrobaties ou Athlétisme), vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise au test si vous disposez de la maîtrise de la compétence Acrobaties ou Athlétisme. Pour plus de détails sur les maîtrises de compétence et d'outil, reportez-vous à « Maîtrise », plus loin dans ce chapitre.

Degré de difficulté

Le degré de difficulté d'un test de caractéristique représente la difficulté de la tâche. Plus une tâche est ardue, plus le DD est élevé. Les règles fournissent les DD de certains tests, mais c'est toujours le MD qui tranche. La table Degrés de difficulté courants propose une estimation des DD de tests de caractéristique.

Degrés de difficulté courants

La tâche est...	DD	La tâche est...	DD
Très facile	5	Difficile	20
Facile	10	Très difficile	25
Modérée	15	Presque impossible	30

Jets de sauvegarde

Un jet de sauvegarde, souvent abrégé en JS, représente une tentative d'échapper ou de résister à un danger, tel qu'une déflagration, une bouffée de vapeurs toxiques ou un sort qui menace d'envahir votre esprit. On ne choisit généralement pas d'effectuer un JS ; vous devez vous y soumettre lorsque votre personnage ou un monstre (dans le cas du MD) est en danger. Le résultat du jet de sauvegarde est détaillé par l'effet qui l'a provoqué.

Si vous ne comptez pas résister à l'effet, vous pouvez rater volontairement votre JS sans lancer le dé.

Modificateur de caractéristique

Un jet de sauvegarde tire son nom de la caractéristique à laquelle il est associé : un JS Constitution, un JS Sagesse, etc. La caractéristique associée dépend du type d'effet auquel on tente de résister, comme le montre la table Jets de sauvegarde typiques.

Jets de sauvegarde typiques

Caractéristique	Effectuez un JS pour...
Force	Vous opposer à une force physique
Dextérité	Esquiver un danger physique
Constitution	Supporter un danger toxique
Intelligence	Percer une illusion
Sagesse	Résister à un assaut mental
Charisme	Affirmer votre identité

Bonus de maîtrise

Vous ajoutez votre bonus de maîtrise à un JS si vous disposez de la maîtrise de ce type de jet de sauvegarde. Voir « Maîtrise », plus loin dans ce chapitre.

Degré de difficulté

Le degré de difficulté d'un jet de sauvegarde est déterminé par l'effet qui le provoque ou par le MD. Exemple : quand un sort vous impose un JS, le DD est fixé par la caractéristique d'incantation du lanceur et son bonus de maîtrise. Les aptitudes de monstre qui engendrent des JS en spécifient le DD.

Jets d'attaque

Un jet d'attaque permet de déterminer si une attaque touche sa cible. Le jet d'attaque touche si son résultat est supérieur ou égal à la classe d'armure de la cible. Les jets d'attaque interviennent généralement lors d'affrontements, selon les règles de la section « Combat », plus loin dans ce chapitre, mais le MD peut également y faire appel en d'autres circonstances, comme lors d'un concours de tir à l'arc.

Modificateur de caractéristique

La table Caractéristiques de jet d'attaque indique quel modificateur de caractéristique s'applique selon le type de jet d'attaque.

Caractéristiques de jet d'attaque

Caractéristique	Type d'attaque
Force	Attaque de corps à corps avec une arme ou attaque à mains nues (cf. glossaire de règles)
Dextérité	Attaque à distance avec une arme
Variable	Attaque de sort (la caractéristique est déterminée par l'aptitude Sorts de l'incantateur, comme expliqué au chapitre 7)

Certaines aptitudes vous permettent de recourir à d'autres modificateurs de caractéristique que ceux indiqués. Ainsi, la propriété Finesse (cf. chapitre 6) permet de choisir entre Force et Dextérité lorsqu'on utilise une arme qui est dotée de cette propriété.

Bonus de maîtrise

Vous ajoutez votre bonus de maîtrise au jet d'attaque lorsque vous attaquez avec une arme dont vous avez la maîtrise, ainsi que lorsque vous attaquez avec un sort. Pour plus de détails sur les maîtrises d'arme, reportez-vous à « Maîtrise », plus loin dans ce chapitre.

Classe d'armure

La classe d'armure (ou CA) d'une créature représente sa capacité à éviter les blessures au combat. La CA d'un personnage se détermine à sa création (cf. chapitre 2), tandis que celle d'un monstre apparaît dans son profil de jeu.

Calcul de la CA. Toutes les créatures débutent avec le même calcul pour la CA :

CA de base = 10 + modificateur de Dextérité de la créature.

La CA d'une créature peut ensuite être modifiée par l'armure, des objets magiques, des sorts et autres éléments.

Une seule CA de base. Certains sorts et aptitudes de classe fournissent aux personnages une autre méthode de calcul pour la CA. Un personnage doté de plusieurs aptitudes qui lui offrent diverses méthodes de calcul de la CA doit en choisir une ; une même créature ne peut pas être affectée par plus d'une méthode de calcul.

Résultat de 20 ou 1 sur le dé

Si vous obtenez un 20 sur le d20 (on dit aussi « 20 naturel ») d'un jet d'attaque, l'attaque touche quels que soient les modificateurs engagés et la CA de la cible. C'est ce que l'on appelle un Coup critique (cf. « Combat », plus loin dans ce chapitre).

Si vous obtenez un 1 sur le d20 (on dit aussi « 1 naturel ») d'un jet d'attaque, l'attaque rate, quels que soient les modificateurs engagés et la CA de la cible.

Avantage et Désavantage

Il arrive qu'un Test d20 soit modifié par l'Avantage ou le Désavantage. L'avantage reflète des circonstances favorables autour d'un jet de d20, tandis que le Désavantage représente des conditions défavorables.

C'est généralement par l'intermédiaire d'aptitudes ou d'actions spéciales que l'on reçoit l'Avantage ou le Désavantage. Le MD peut aussi statuer que les circonstances octroient l'Avantage ou imposent le Désavantage.

Lancez deux d20

Lorsque vous effectuez un jet avec l'Avantage ou le Désavantage, vous lancez un second d20 avec le premier. Vous ne retenez que le plus élevé des deux dés si vous avez l'Avantage, que le plus faible si vous avez le Désavantage. Si vous avez le Désavantage et obtenez par exemple 18 et 3 sur les dés, vous gardez le 3. Si vous avez au contraire l'Avantage, c'est le 18 que vous retenez avec ces mêmes jets.

Ils ne se cumulent pas

Quand plusieurs circonstances s'appliquent à un jet de dés et que chacune octroie l'Avantage, vous ne lancez pas plus de deux d20. De même, quand plusieurs circonstances imposent le Désavantage, vous ne lancez que deux d20.

Si les circonstances vous octroient l'Avantage tout en vous imposant le Désavantage, le jet n'a en définitive ni l'un ni l'autre, et vous lancez donc un seul d20. Cela reste vrai même si plusieurs conditions vous imposent le Désavantage et qu'une seule vous octroie l'Avantage, ou inversement. Dans une telle situation, vous ne recevez ni Avantage ni Désavantage.

Cas des jets qu'on rejoue

Lorsque vous avez l'Avantage ou le Désavantage et qu'un élément du jeu vous permet de relancer le d20 ou de le

Si vous avez l'Avantage, gardez le 18.
Si vous avez le Désavantage, gardez le 3.

remplacer, vous ne pouvez relancer ou remplacer qu'un seul dé. Vous choisissez lequel.

Exemple : si vous avez l'Inspiration héroïque (cf. encadré) et obtenez 3 et 18 sur les d20 d'un test de caractéristique effectué avec Avantage ou Désavantage, vous pouvez dépenser votre Inspiration héroïque pour relancer l'un de ces dés, mais pas les deux.

Inspiration héroïque

Il arrive que le MD ou une règle vous octroie l'Inspiration héroïque. Si vous disposez de l'Inspiration héroïque, vous pouvez la dépenser pour rejouer aussitôt tout dé que vous venez de lancer, à condition de conserver ce nouveau jet.

Une seule à la fois. Vous ne pouvez en aucun cas disposer de plus d'une Inspiration héroïque à la fois. Si, pour une raison quelconque, vous recevez l'Inspiration héroïque alors que vous en disposez déjà, vous pouvez la confier à un personnage joueur de votre groupe qui n'en est pas pourvu.

Recevoir l'Inspiration héroïque. Votre MD peut vous octroyer l'Inspiration héroïque pour diverses raisons. En général, il l'accorde lorsque vous accomplissez un geste héroïque, incarnez remarquablement votre personnage ou que votre prestation s'avère particulièrement divertissante. C'est une sorte de récompense pour celles et ceux qui contribuent activement au plaisir de jeu de toute la table.

D'autres règles permettent à votre aventurier d'acquérir l'Inspiration héroïque, indépendamment de la décision du MD. Les personnages humains commencent ainsi chaque journée avec l'Inspiration héroïque.

Maîtrise

Les personnages et monstres se distinguent dans divers domaines. Certains excellent avec de nombreuses armes, d'autres ne savent en manier que quelques-unes. Certains brillent pour cerner les motivations d'autrui, d'autres pour percer les mystères du multivers. Toutes les créatures sont dotées d'un bonus de maîtrise, qui reflète l'impact de l'apprentissage sur leurs capacités. Le bonus de maîtrise d'un personnage augmente au gré de son acquisition de niveaux (voir au chapitre 2). Le bonus de maîtrise d'un monstre découle de son facteur de puissance (cf. glossaire de règles). La table Bonus de maîtrise montre comment se détermine ce bonus.

Ce bonus s'applique à un Test d20 lorsque la créature est dotée de la maîtrise d'une compétence, d'un jet de sauvegarde ou d'un objet dont elle se sert pour le Test d20. Le bonus est également employé pour les attaques de sort et pour le calcul du DD de sauvegarde des sorts.

Bonus de maîtrise

Niveau ou FP	Bonus	Niveau ou FP	Bonus
Jusqu'à 4	+2	17–20	+6
5–8	+3	21–24	+7
9–12	+4	25–28	+8
13–16	+5	29–30	+9

Le bonus ne se cumule pas

Votre bonus de maîtrise ne peut pas s'ajouter plus d'une fois à un jet de dé ou à un nombre. Ainsi, quand une règle vous permet d'effectuer un test de Charisme (Persuasion ou Tromperie), vous ajoutez votre bonus de maîtrise si vous maîtrisez l'une de ces compétences, mais ne l'appliquez pas deux fois si vous maîtrisez les deux compétences.

Il peut en revanche arriver que le bonus de maîtrise soit multiplié ou divisé (doublé ou réduit de moitié, par exemple) avant son application. Ainsi, l'aptitude Expertise (cf. glossaire de règles) double le bonus de maîtrise pour certains tests de caractéristique. Chaque fois que le bonus est employé, on ne peut le multiplier ou le diviser qu'une seule fois.

Maîtrises de compétence

La plupart des tests de caractéristique font intervenir une compétence, associée à un ensemble de choses que les créatures peuvent tenter par un tel test. Les descriptions des actions que vous entreprenez (cf. « Actions », plus loin dans ce chapitre) spécifient la compétence appliquée si cette action est assortie d'un test de caractéristique, et bien d'autres règles indiquent si une compétence est en jeu. C'est toujours le MD qui tranche pour savoir si une compétence s'applique à une situation donnée.

Si une créature maîtrise une compétence, elle applique son bonus de maîtrise aux tests de caractéristique qui font intervenir cette compétence. Sans cette maîtrise, la créature peut effectuer des tests de caractéristique associés à la compétence, mais elle n'applique pas son bonus de maîtrise. Exemple : si un personnage tente de gravir une falaise, le MD peut lui demander un test de Force (Athlétisme).

ALEJANDRO PACHECO

Compétences

Compétence	Caractéristique	Exemples d'application
Acrobaties	Dextérité	Rester debout lorsque l'équilibre est précaire ou accomplir un exercice acrobatique.
Arcanes	Intelligence	Se souvenir de détails concernant des sorts, des objets magiques ou les plans d'existence.
Athlétisme	Force	Sauter plus loin que la normale, garder la tête hors de l'eau dans des flots violents ou briser quelque chose.
Discrétion	Dextérité	Se soustraire à l'attention en se déplaçant sans faire de bruit et en se cachant.
Dressage	Sagesse	Apaiser ou dresser un animal, ou lui faire adopter un certain comportement.
Escamotage	Dextérité	Faire les poches, dissimuler un petit objet ou exécuter un tour de passe-passe.
Histoire	Intelligence	Se souvenir de détails historiques (événements, peuples, nations et cultures).
Intimidation	Charisme	Impressionner ou menacer quelqu'un pour qu'il obtempère.
Intuition	Sagesse	Reconnaître l'humeur et les intentions des gens.
Investigation	Intelligence	Retrouver des informations obscures dans des ouvrages ou déduire le fonctionnement des choses à partir d'indices.
Médecine	Sagesse	Diagnostiquer une maladie ou déterminer les causes de morts récentes.
Nature	Intelligence	Se souvenir de détails sur l'environnement, le relief, la faune, la flore et le climat.
Perception	Sagesse	Par l'intermédiaire d'un ou plusieurs sens, détecter ce qui peut échapper à d'autres.
Persuasion	Charisme	Convaincre autrui sans le brusquer, en toute sincérité.
Religion	Intelligence	Se souvenir de détails sur les dieux, les rituels religieux et les symboles sacrés.
Représentation	Charisme	Jouer la comédie ou de la musique, conter une histoire ou danser.
Survie	Sagesse	Remonter une piste, trouver de la nourriture, s'orienter dans la nature et éviter les dangers sauvages.
Tromperie	Charisme	Mentir de manière convaincante ou se déguiser sans éveiller les soupçons.

Si l'aventurier a la maîtrise d'Athlétisme, il applique son bonus de maîtrise au test de Force. S'il n'en est pas doté, il effectue son test sans ajouter son bonus de maîtrise.

Liste des compétences

Les compétences figurent sur la table Compétences, qui fournit pour chacune des exemples d'utilisation ainsi que le test de caractéristique le plus souvent associé.

Détermination de la compétence

Les maîtrises de compétence de départ d'un personnage sont déterminées à sa création et les maîtrises de compétence des monstres apparaissent dans leur profil.

Compétences et caractéristiques inhabituelles

Chaque maîtrise de compétence est associée à un test de caractéristique. Ainsi, la compétence Intimidation est associée au Charisme. Dans certaines situations, le MD peut vous autoriser à appliquer votre maîtrise de compétence à un autre test de caractéristique. Exemple : si un personnage tente d'intimider quelqu'un par une démonstration de puissance physique, le MD peut demander un test de Force (Intimidation) au lieu d'un test de Charisme (Intimidation). Le personnage effectue alors un test de Force, en ajoutant son bonus de maîtrise s'il a la maîtrise d'Intimidation.

Maîtrise des jets de sauvegarde

La maîtrise d'un jet de sauvegarde permet au personnage d'ajouter son bonus de maîtrise aux JS correspondants. Si vous avez par exemple la maîtrise des jets de sauvegarde de Sagesse, vous pouvez appliquer votre bonus de maîtrise aux JS Sagesse. Certains monstres disposent également de maîtrises de jet de sauvegarde, comme l'indique leur profil.

Chaque classe dispose de la maîtrise d'au moins deux jets de sauvegarde, pour illustrer comment la classe forme à se soustraire ou à résister à certaines menaces. Ainsi, les Magiciens maîtrisent les JS Intelligence et Sagesse ; ils ont appris à résister aux attaques mentales.

Maîtrises d'équipement

Un personnage acquiert la maîtrise de divers outils et armes, par le biais de sa classe et de son historique. On compte deux catégories de maîtrises d'équipement :

Armes. N'importe qui peut tenir une arme, mais la maîtrise vous rend plus efficace dans son maniement. Si vous avez la maîtrise d'une arme, vous ajoutez votre bonus de maîtrise aux jets d'attaque correspondants.

Outils. Si vous avez la maîtrise d'un outil, vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique correspondants. Si vous avez la maîtrise de la compétence également associée à ce test, vous avez aussi l'Avantage au test. Ainsi, vous pouvez conjointement tirer profit d'une maîtrise de compétence et d'une maîtrise d'outil à un même test de caractéristique.

Actions

Lorsque votre activité ne se limite pas à un déplacement ou une simple communication, vous entreprenez généralement une action. La table Actions dresse la liste des actions principales du jeu, mieux détaillées dans le glossaire de règles.

Actions

Actions	Résumé
Attaque	Attaquer avec une arme ou une attaque à mains nues.
Désengagement	Votre déplacement ne provoque pas d'attaque d'Opportunité pour le reste du tour.
Esquive	Jusqu'au début de votre tour suivant, les jets d'attaque vous visant ont le Désavantage et vous avez l'Avantage aux JS Dextérité. Vous perdez ce bénéfice si vous subissez l'état Neutralisé ou si votre Vitesse tombe à 0.
Étude	Effectuer un test d'Intelligence (Arcanes, Histoire, Investigation, Nature ou Religion).
Furtivité	Effectuer un test de Dextérité (Discrétion).
Influence	Effectuer un test de Charisme (Intimidation, Persuasion, Représentation ou Tromperie) ou de Sagesse (Dressage) pour faire évoluer l'attitude d'une créature.
Intention	S'apprêter à entreprendre une action en réponse à un déclencheur que vous définissez.
Magie	Lancer un sort, utiliser un objet magique ou recourir à une aptitude magique.
Observation	Effectuer un test de Sagesse (Intuition, Médecine, Perception ou Survie).
Pointe	Pour le reste du tour, vous bénéficiez d'un déplacement supplémentaire égal à votre Vitesse.
Soutien	Assister une autre créature pour un test de caractéristique ou un jet d'attaque, ou lui administrer les premiers soins.
Utilisation	Utiliser un objet non magique.

Personnages et monstres peuvent tenter d'autres activités que celles couvertes par ces actions. De nombreuses aptitudes de classe et autres capacités vous fournissent d'autres options d'action, et vous pouvez en improviser d'autres. Lorsque vous décrivez une action non détaillée dans les règles, le MD vous dira si elle est possible et quel genre de Test d20 effectuer, le cas échéant.

Une chose à la fois

Le jeu recourt aux actions pour gérer ce que vous pouvez faire à un instant donné. Vous ne pouvez entreprendre qu'une seule action à la fois. Ce principe est primordial au combat, comme le décrit la section « Combat », plus loin dans ce chapitre.

Les actions peuvent toutefois intervenir dans d'autres contextes : lors d'une interaction sociale, vous pouvez tenter d'influencer une créature ou de recourir à l'action Observation pour interpréter son langage corporel, mais vous ne pouvez accomplir les deux en même temps. Et lorsque vous explorez un donjon, vous ne pouvez pas simultanément entreprendre l'action Observation pour chercher les pièges et l'action Soutien pour aider un autre personnage à débloquer une porte (avec l'action Utilisation).

Actions Bonus

Divers sorts, aptitudes de classes et autres capacités vous permettent d'entreprendre une action supplémentaire à votre tour, ce qu'on appelle une action Bonus. L'aptitude Ruse du Roublard, par exemple, lui permet d'entreprendre une action Bonus. Vous ne pouvez entreprendre une action Bonus que si une aptitude spéciale, un sort ou autre élément du jeu spécifie que vous pouvez accomplir quelque chose par une action Bonus. Sans cela, vous n'avez tout bonnement pas d'action Bonus à entreprendre.

Vous ne pouvez entreprendre qu'une seule action Bonus, toujours à votre tour, si bien qu'il vous faut choisir laquelle dans le cas où vous auriez accès à plusieurs actions Bonus.

Vous choisissez à quel moment de votre tour entreprendre une action Bonus, sauf mention contraire dans la description de celle-ci. Tout ce qui vous prive de la capacité à entreprendre des actions vous empêche également d'entreprendre une action Bonus.

Réactions

Certaines aptitudes spéciales et situations, ainsi que certains sorts vous permettent d'effectuer une action spéciale appelée Réaction. Une Réaction est une réponse instantanée à un déclencheur, qui peut intervenir à votre tour ou à celui de quelqu'un d'autre. L'attaque d'Opportunité, décrite plus loin dans ce chapitre, est la Réaction la plus courante.

Lorsque vous jouez votre Réaction, vous devez attendre le début de votre tour suivant pour en jouer une nouvelle. Si la Réaction interrompt le tour d'une autre créature, celle-ci peut reprendre son tour juste après la Réaction.

En termes de séquence, une Réaction intervient aussitôt après son déclencheur, sauf mention contraire dans la description de la Réaction.

Que ferait votre personnage ?

Quand vous jouez, posez-vous la question : « Que ferait mon personnage ? » L'interprétation d'un rôle demande dans une certaine mesure de se mettre dans la peau d'une autre personne en tentant de comprendre ce qui l'anime et la manière dont ces motivations se traduisent. Avec D&D, les actions qui en découlent ont lieu dans un univers fantastique qui regorge de situations que nous ne pouvons qu'imaginer. Comment votre personnage réagit-il à ces situations ?

Une mise en garde, toutefois : évitez les choix de personnage qui pourraient nuire au plaisir de jeu des autres joueurs et du MD. Les meilleures options restent celles qui participent au délice de toute la table.

Des personnages tentent d'amadouer une guenaude verte pour marchander des objets magiques.

LINDA LITHEN

Interactions sociales

Au fil de leurs aventures, les personnages joueurs rencontrent des gens très divers et font face à des monstres plus bavards que bagarreurs. C'est dans ces situations qu'interviennent les interactions sociales, qui peuvent prendre bien des formes. Vous pouvez ainsi tenter de convaincre un cambrioleur de confesser ses méfaits ou chercher à amadouer un garde. Le maître du donjon assume le rôle de tous les personnages non-joueurs participant à ces échanges.

L'attitude d'un PNJ vis-à-vis de votre aventurier peut être Amicale, Indifférente ou Hostile (définitions dans le glossaire de règles). Les PNJ Amicaux sont enclins à vous aider, tandis que les PNJ Hostiles seront plutôt des obstacles sur votre chemin.

Les interactions sociales se gèrent sur deux axes : l'interprétation et les tests de caractéristique.

Le « roleplay »

Le « roleplay », ou l'interprétation, revient tout bonnement à jouer son rôle. Dans ces scènes, c'est vous, en tant que joueur, qui décidez comment votre personnage pense, agit et s'exprime. Le roleplay fait partie intégrante du jeu dans sa globalité, mais les interactions sociales lui donnent la part belle.

Quand vous interprétez ainsi votre PJ, vous choisirez entre l'approche active et l'approche descriptive, les deux étant abordées à « Exemple d'interaction sociale ».

Le MD se base sur la personnalité des PNJ et le comportement de votre aventurier pour définir comment réagissent les interlocuteurs PNJ. Un bandit couard cèdera plus facilement à la menace d'un emprisonnement. Une marchande rétive ne daignera pas aider les personnages s'ils l'importunent. Un dragon vaniteux boira du petit lait si on le flatte.

Lorsque le MD interprète un PNJ, notez bien comment il campe sa personnalité. Vous pourriez en apprendre plus sur ses desseins et profiter de ces renseignements pour mieux l'influencer.

Si vous offrez à un PNJ ce qu'il désire ou savez jouer avec ses goûts, ses craintes ou ses ambitions, vous pourrez nouer des liens, éviter de recourir à la violence ou obtenir une information cruciale. À l'inverse, si vous offensez un fier combattant ou médisez sur les alliés d'un aristocrate, vous aurez grand mal à convaincre ou duper ceux qui vous écoutent.

Tests de caractéristique

Les tests de caractéristique jouent parfois un rôle clé dans la résolution d'un échange avec des PNJ. Vos efforts d'interprétation peuvent influer sur l'attitude d'un PNJ, mais il peut rester une part d'aléatoire si le MD souhaite que les dés interviennent dans la résolution de vos échanges avec le PNJ. Dans une telle situation, le MD vous demandera généralement d'entreprendre l'action Influence.

Penchez-vous sur vos maîtrises de compétence lorsqu'il s'agit de préparer un échange avec un PNJ ; privilégiez les approches qui tirent profit des maîtrises de votre groupe. Si le groupe a par exemple besoin de tromper un garde pour avoir accès à un château, le Roublard qui a la maîtrise de Tromperie est censé mener les débats.

Exemple d'interaction sociale

Dans cette scène, les joueurs s'engagent dans une rencontre de type « interaction sociale ». À vous et votre groupe de déterminer comment de telles scènes se traitent dans vos aventures.

Quatre aventuriers (Shriff, Mirabelle, Auro et Gareth), se rendent au Sang sur les vignes, taverne du sinistre village de Barovie.

Jérôme (MD) : Cette taverne était peut-être bien aménagée jadis, mais les années l'ont bien dégradée. Les flammes rugissantes qui animent l'âtre réchauffent tout juste la salle. Derrière le comptoir, un homme astique soigneusement les verres. Trois femmes âgées occupent l'une des tables. Un beau jeune homme, assis à une table d'angle, sirote un verre de vin. Il lève les yeux à votre arrivée, tandis que le reste de l'assistance vous ignore. « Bienvenue à Barovie », vous adresse-t-il. Il tend une pièce et s'adresse au serveur : « Un pichet pour les visiteurs. » L'éclat de l'argent éveille l'attention du serveur.

Zoé (Mirabelle) : « Merci, mon ami. Peut-on connaître l'identité de notre bienfaiteur ? »

Jérôme : « Je me nomme Ismark Kolyanovich, mais par ici, on m'appelle souvent Ismark le Moindre. »

Sasha (Shriff) : « C'est fâcheux. »

Jérôme : « Je ne vous le fais pas dire. Un jour, j'espère suivre les pas de mon père pour me débarrasser de ce sobriquet. Eh bien, chers nouveaux amis, à qui ai-je l'honneur ? »

Nadia (Auro) : « Je m'appelle Auro. »

Sasha : « Shriff. »

Philippe (Gareth) : « Mon nom est Gareth. »

Zoé (Mirabelle) : « On m'appelle Mirabelle. Vous avez dit vous appeler Kolyanovich. Seriez-vous parent de Kolyan Indirovich, le bourgmestre de ce village ? »

Jérôme : Il paraît un peu surpris. Puis il dit : « Kolyan Indirovich est en effet mon estimé père. »

Zoé : « Eh bien, c'est justement lui qui nous a convoqués ! » Je lui présente la missive qui nous a attirés ici.

Philippe : Je guette sa Réaction à la lecture de la lettre.

Jérôme : Il tend la main vers la lettre, puis se ravise avant de la toucher. « Ce sceau... n'est pas celui de mon père. » Gareth, fais-nous un test de Sagesse (Intuition).

1

Philippe : 18 pour Gareth.

Jérôme : Tu remarques qu'Ismark tente de masquer sa terreur. Le seul contact du sceau semble l'effrayer.

Philippe : Je lui demande de quoi il a peur.

Sasha : « Ouais, c'est le sceau de qui ? »

Jérôme : « Du diable Strahd. »

Nadia : « Un joyeux drille, je gage. »

Jérôme : « Non ! C'est le seigneur vampire du château de Ravenloft, un véritable poison pour ma sœur. Elle a besoin d'aide. De votre aide ! »

Nadia : « Strahd a donc écrit cette lettre en se faisant passer pour le bourgmestre, et en nous implorant de nous rendre à Barovie pour sauver Ireena Kolyana d'un terrible mal... un mal qui n'est autre que lui ? Pourquoi ferait-il ça ? »

Sasha : « Pourquoi voudrait-il nous voir ici ? »

Interprétation active. Notez tout au long de cet exemple comment Sasha et Nadia interprètent directement leur personnage. Cette approche favorise l'incarnation du PJ, en adoptant son comportement et sa voix comme le ferait un acteur. Les joueurs peuvent aller jusqu'à s'approprier le langage corporel de leur aventurier. Il leur faut néanmoins décrire tout ce qui ne peut être incarné.

Interprétation descriptive. Notez comment Philippe décrit le discours et les actes de son personnage. Il visualise son aventurier dans la scène et détaille ce que ce dernier fait, notamment la manière dont il s'y prend. Si cette approche vous convient davantage, n'oubliez pas les points suivants :

- Décrivez les émotions et l'attitude de votre PJ.
- Concentrez-vous sur ses intentions et la façon dont elles peuvent être perçues par autrui.
- Rentrez dans le détail si cela vous convient.

Nul n'est tenu à la justesse absolue de ces descriptions. Concentrez-vous sur ce que votre personnage ferait dans la situation et décrivez ce que vous visualisez.

1

Tests de caractéristique. Gareth, le personnage de Philippe, effectue un test de Sagesse (Intuition) pour voir s'il décèle dans l'attitude d'Ismark des indices qui en diraient plus que le jeune homme veut bien en livrer. La Sagesse mesure la sensibilité et la finesse d'esprit. L'Intuition reflète la capacité du personnage à interpréter l'humeur et les intentions d'autrui. Le MD fixe le DD à 15, défi surmonté par Gareth. En réussissant son test de Sagesse (Intuition), Gareth glane de subtils détails, qui ne figuraient donc pas dans la description initiale du MD. Pour plus de détails, reportez-vous à « Valeurs de caractéristique » et « Maîtrise », plus haut dans ce chapitre, ainsi qu'à l'action Observation dans le glossaire de règles.

Zoé : « Il faut croire qu'il ne nous considère pas comme une menace. »

Nadia : « On voit qu'il ne nous a pas encore rencontrés ! »

Jérôme : « Il vous manœuvre. Il se complaît dans la destruction des belles et bonnes choses, comme ma tendre sœur. »

Philippe : Gareth s'approche d'Ismark pour lui demander avec tact si sa sœur a été mordue par le vampire.

Jérôme : Fais-nous un test de Charisme (Persuasion) s'il te plaît, pour voir comment il réagit à ta pieuse compassion. Comme il est Amical, tu as l'Avantage. (2)

Philippe : Ah, ça tombe bien. 7 sur mon premier jet, mais avec l'Avantage ça donne... arf, pas beaucoup mieux. Bon, 10 plus 5, ça fait 15.

Jérôme : Ismark s'incline vers toi, Gareth, en jetant un œil méfiant vers l'assistance de la taverne, comme s'il craignait les oreilles indiscrètes. Il chuchote : « Le diable Strahd compte faire d'Ireena son prochain jouet. Il lui a déjà rendu deux visites nocturnes, en jouant de sa diablerie pour obtenir une invitation en la demeure ; car il lui est impossible d'entrer où il n'est pas convié. Deux fois, il l'a mordue, mais elle s'accroche à la vie. Je crains toutefois qu'elle ne survive pas à une troisième visite ! »

Sasha : « Bien bien, Ismark. Vous nous avez offert à boire et confié l'histoire du diable Strahd et de votre sœur. En quoi pouvons-nous vous être utiles ? »

Jérôme : « Vous êtes trop bons ! Tout d'abord, j'ai besoin de votre aide pour transporter Ireena jusqu'à la bourgade de Vallaki. »

Zoé : « C'est où Vallaki ? »

Jérôme : « Au nord-ouest, au cœur de la vallée. À vol de corbeau, c'est à moins de quinze kilomètres, mais la route serpente parmi les collines et les bois, si bien que le voyage prendra au moins cinq heures, à bonne allure. »

Sasha : « Et pourquoi là-bas ? »

Jérôme : « La bourgade n'est pas visible depuis le château de Ravenloft ; espérons qu'elle soit hors de portée des espions de Strahd. J'ai en outre entendu dire que Vallaki était bien défendue, dotée d'une palissade et de portes de fer. »

Sasha : « Comme si ces défenses allaient arrêter un vampire. »

Jérôme : « C'est vrai. Mais si en plaçant ma sœur là-bas on peut l'éloigner d'elle ne serait-ce que quelques jours, nous gagnerons du temps pour la deuxième partie de notre tâche. »

Sasha : « Celle où c'est vous qui nous aidez ? »

Jérôme : « Tout à fait, celle où je vous épaule contre le vampire ! »

(2)

Influencer les PNJ. Gareth entreprend l'action Influence (cf. glossaire de règles), option pour les personnages qui souhaitent influencer un PNJ. Il est plus aisé d'exercer une influence sur un PNJ déjà disposé à vous aider, comme c'est le cas d'Ismark. L'attitude Amicale d'Ismark octroie l'Avantage au test de Philippe. C'est justement grâce à cet Avantage que Gareth est parvenu à influencer Ismark.

JOHN GRELLO

Exploration

L'exploration consiste à prospecter des lieux sombres et dangereux qui regorgent de mystères. Les règles de cette section détaillent la manière dont les aventuriers interagissent avec l'environnement de tels sites.

Matériel d'aventure

Quand les aventuriers explorent, leur équipement leur est utile de bien des façons. Ils peuvent ainsi atteindre des endroits peu accessibles avec une échelle, percevoir ce qui leur échapperait grâce à une torche ou autre source de lumière, crocheter les portes et coffres verrouillés avec des outils de voleur, et ralentir leurs poursuivants avec des chausse-trappes.

Vous trouverez les règles sur les nombreux objets utiles en aventure au chapitre 6. Les objets des sections « Outils » et « Équipement d'aventurier » de ce chapitre sont particulièrement intéressants. Les armes du même chapitre ne se limitent pas aux batailles ; un bâton de combat, par exemple, peut servir à appuyer sur un poussoir peu engageant dont vous préférez éviter le contact.

Vision et éclairage

Certaines tâches d'aventurier, telles que détecter le danger, frapper l'ennemi et désigner la cible d'un sort, dépendent de la vision, c'est pourquoi les effets qui limitent la Visibilité peuvent vous gêner.

Visibilité

Certaines zones sont à Visibilité nulle ou réduite. Dans une zone à Visibilité réduite, comme en conditions de Lumière faible, dans un brouillard léger ou une végétation modérée, les créatures ont le Désavantage aux tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Dans une zone à Visibilité nulle, comme dans les Ténèbres, dans un brouillard épais ou une végétation très dense, tout est opaque. Vous subissez alors l'état Aveuglé (cf. glossaire de règles) lorsque vous tentez d'y voir quelque chose.

Lumière

La présence ou l'absence de lumière détermine la catégorie d'éclairage d'une zone, comme définie ci-après.

Lumière vive. Une Lumière vive permet à la plupart des créatures de voir normalement. Un ciel chargé suffit à produire une Lumière vive, de même que les torches, lanternes, flammes et autres sources de lumière, du moins dans un certain rayon.

Lumière faible. Une Lumière faible, ou pénombre, produit une zone à Visibilité réduite. Une zone de Lumière faible fait souvent la transition entre la Lumière vive et les Ténèbres environnantes. La douce lueur du crépuscule et de l'aube compte aussi comme Lumière faible. De même, la pleine lune peut baigner le paysage de Lumière faible.

Ténèbres. Les Ténèbres créent une zone à Visibilité nulle. En extérieur et de nuit, les personnages sont exposés aux Ténèbres (même avec du clair de lune), comme c'est le cas au fond d'un donjon non éclairé, ou dans une zone de Ténèbres magiques.

DAVID ASTRUGA

Sens spéciaux

Certaines créatures sont pourvues de sens spéciaux qui favorisent leur perception dans certaines situations. Le glossaire de règles définit les sens spéciaux suivants :

Vision aveugle	Perception des vibrations
Vision dans le noir	Vision lucide

Se cacher

Il n'est pas rare qu'aventuriers et monstres se cachent, que ce soit pour s'épier, se glisser dans le dos d'un gardien ou tendre une embuscade. C'est le maître du donjon qui décide quand les circonstances permettent de se cacher. Lorsque vous tentez de vous cacher, vous entreprenez l'action Furtivité.

Interagir avec des objets

Les interactions avec des objets se résolvent souvent simplement. Le joueur indique au MD ce que son personnage fait, comme actionner un levier ou ouvrir une porte, et le MD lui décrit ce qui se passe. Certaines règles encadrent toutefois ce qu'il est possible de faire avec un objet, comme détaillé ci-après.

Qu'est-ce qu'un objet ?

Dans le cadre de ces règles, nous ne traitons que des objets inanimés et distincts tels que fenêtres, portes, épées, livres, tables, chaises et pierres. Un bâtiment ou un véhicule entier, composé de nombreux objets, n'est pas considéré comme un objet.

Interactions passagères

Quand le temps manque, comme c'est le cas au combat, les interactions avec les objets sont limitées : une interaction gratuite par tour. Celle-ci doit intervenir durant le déplacement ou l'action de la créature. Pour toute interaction additionnelle, il faut entreprendre l'action Utilisation, comme expliqué dans la section « Combat », plus loin dans ce chapitre.

Trouver un objet caché

Lorsque votre personnage cherche ce qui peut être caché, comme un passage secret ou un piège, le MD vous demande généralement d'effectuer un test de Sagesse (Perception), à condition que l'endroit où vous précisez que votre PJ fouille soit à proximité de ce qui est caché. En cas de réussite, vous trouvez cette chose ou remarquez des détails décisifs, voire les deux.

Si la zone de fouille que vous spécifiez pour votre PJ n'est nullement proche de ce qui est caché, aucun test de Sagesse (Perception) ne le révèlera, quel qu'en soit le résultat.

Transport des objets

Vous pouvez généralement porter votre équipement et votre trésor sans vous soucier du poids de tous ces objets. Si vous tentez de transporter un objet particulièrement lourd ou un grand nombre d'objets plus légers, le MD peut vous soumettre aux règles de capacité de charge du glossaire de règles.

Bris des objets

Au prix d'une action, vous pouvez briser ou détruire automatiquement un objet non magique fragile tel qu'un récipient en verre ou un morceau de papier. Si vous comptez endommager un objet plus robuste, le MD peut recourir aux règles de bris des objets du glossaire de règles.

Dangers

Les monstres constituent les principaux périls des personnages, mais d'autres menaces les attendent. Le glossaire de règles définit les dangers suivants :

Brûlures	Chutes	Asphyxie
Déshydratation	Malnutrition	

Voyage

Au fil d'une aventure, les personnages seront parfois amenés à couvrir de longues distances dans le cadre de voyages pouvant durer des heures, voire des jours. Le MD peut résumer un tel voyage sans devoir calculer précisément les distances et les temps de trajet, ou bien recourir scrupuleusement aux règles d'allure de voyage.

Quand chaque seconde compte et que la précision est de mise, reportez-vous aux règles de déplacement de la section « Combat », plus loin dans ce chapitre.

Ordre de marche

Les aventuriers sont censés fixer un ordre de marche pour leurs trajets, que ce soit en extérieur ou en intérieur. L'ordre de marche permet de déterminer facilement quels personnages sont affectés par les pièges, lesquels sont susceptibles de détecter l'ennemi et lesquels sont les plus proches de ces adversaires quand un combat éclate. Vous pouvez modifier l'ordre de marche hors des combats et le consigner à votre guise : sur un bout de papier, par exemple, ou en disposant des figurines.

Allure de voyage

Quand il se déplace hors des combats, un groupe peut évoluer à allure rapide, normale ou lente, comme indiqué sur la table Allure de voyage. La table indique la distance que le groupe peut couvrir dans un certain intervalle ; si le groupe est à dos de cheval ou d'une autre monture, il peut couvrir le double de cette distance en une heure, après quoi les montures doivent prendre un Repos court ou long pour pouvoir reprendre à une allure si soutenue (le chapitre 6 propose une sélection de montures et leurs prix de vente). Le *Guide du maître* propose des règles qui limitent ces choix selon le type de terrain.

Allure de voyage

	Distance parcourue par...		
Allure	Minute	Heure	Jour
Rapide	120 m	6 km	45 km
Normale	90 m	4,5 km	36 km
Lente	60 m	3 km	27 km

Chaque allure de voyage s'accompagne d'effets mécaniques, comme indiqué ci-après.

Rapide. Un voyageur qui évolue à allure rapide a le Désavantage aux tests de Sagesse (Perception ou Survie) et Dextérité (Discrétion).

Normale. Un voyageur qui évolue à allure normale a le Désavantage aux tests de Dextérité (Discrétion).

Lente. Un voyageur qui évolue à allure lente a l'Avantage aux tests de Sagesse (Perception ou Survie).

Véhicules

Celles et ceux qui voyagent en chariot, en calèche ou à bord d'un autre véhicule terrestre peuvent opter pour une allure normale. À bord d'un bateau, c'est l'embarcation qui détermine la Vitesse ; les passagers ne choisissent par leur allure de voyage. Si la taille du navire et celle de l'équipage le permettent, il est dans certains cas possible de voguer jusqu'à 24 heures par jour. Le chapitre propose des véhicules avec leurs prix de vente.

Exemple d'exploration

Dans cette scène, les personnages joueurs inspectent un site mystérieux et potentiellement dangereux. Ils évoluent dans un environnement donné et interagissent avec ce qu'ils y trouvent.

Les personnages explorent le château de Ravenloft ; le MD leur décrit la pièce dans laquelle ils viennent d'entrer.

Jérôme (MD) : L'âtre flamboyant emplit cette salle d'une lumière chaude. L'éclat des flammes se reflète sur un tisonnier non loin de la cheminée. Des étagères chargées de vieux livres tapissent les murs. Un gigantesque tableau encadré d'or est suspendu à l'aplomb de l'âtre. Le feu illumine le portrait, qui ressemble à s'y méprendre à Ireena Kolyana.

Philippe (Gareth) : Le tableau a l'air de dater de quand ?

Zoé (Mirabelle) : Je vais jeter un œil aux livres !

Jérôme : D'accord, j'y reviens dans une minute. Sasha et Nadia, que font vos persos ?

Sasha (Shriff) : Je reste près de la porte, épée au clair, aux aguets. Cet endroit me donne la chair de poule !

Nadia (Auro) : Je m'approche de la cheminée. Un bon feu, c'est pas pour me déplaire. Mais je guette aussi le danger.

Jérôme : Entendu. Bon, Philippe, fais-nous un test d'Intelligence (Histoire) puisque Gareth observe le tableau.

3 **Philippe :** Je n'ai pas la maîtrise d'Histoire, mais tentons quand même. Ça me fait... oh ! Un 20 ! Pour un total de... 20 !

Jérôme : Deux choses sautent aux yeux de Gareth au sujet du tableau. La première, c'est que les vêtements de la dame semblent d'une autre époque. La deuxième, que la peinture s'écaille par endroits, le tout étant recouvert d'une pellicule de suie. Tu dirais que le tableau a bien quelques siècles.

Philippe : Du coup, une ancêtre d'Ireena ? À moins qu'elle soit déjà une vampire et qu'elle prétende que Strahd l'a mordue pour noyer le poisson.

Jérôme : Qui sait ? Après ; Mirabelle se penche sur les livres ?

Zoé : Oui, j'en prends un au hasard.

JOHN GRELLO

Personne n'est oublié. L'exploration est libre ; quand ils parcourent le donjon, les joueurs ne sont pas soumis au tour par tour comme pour les combats. Le MD s'assure toutefois régulièrement que la situation est claire pour tout le monde, y compris la position et les activités de chacun.

L'importance du travail d'équipe. Les personnages joueurs œuvrent pour un objectif commun. Ils progressent ensemble dans le donjon et coopèrent pour en surmonter les épreuves. Quand les PJ entrent dans la salle, ils en examinent divers aspects. Quand Auro découvre un passage secret au fond de l'âtre, vers le milieu de l'exemple, les PJ se concertent pour l'examiner et Gareth trouve un moyen d'éviter les flammes. On pourrait croire que le personnage de Sasha ne fait pas grand-chose, mais Shriff protège le groupe en faisant le guet à la porte.

3

Lancer les dés, avec ou sans maîtrise. Vous avez toujours une chance de réussir un test de caractéristique, même si vous n'avez pas la maîtrise de la compétence associée. Dans cet exemple, Philippe obtient un 20 sans maîtrise. Le d20 réserve bien des surprises dans les parties ; des surprises que le MD a pour charge d'interpréter.

Jérôme : L'ouvrage, intitulé *Des demeures du divin parmi les royaumes célestes et infernaux*, est rédigé en commun.

Sasha : Tu viens de l'inventer, le titre ?

Jérôme : Ah, vous ne le saurez jamais. En feuilletant le livre, tu remarques son style très académique, presque abscons.

Zoé : D'accord, je le remets à sa place et j'en prends un autre.

Jérôme : Shriff et Auro, vous faites autre chose ?

Nadia : Je saisis le tisonnier pour tapoter les bûches embrasées.

4 **Jérôme :** Dès que tu soulèves le tisonnier, tu entends un grincement, puis le fond de la cheminée s'escamote sur le côté pour dévoiler une autre pièce !

Nadia : « Euh, les gens ? J'ai trouvé un truc ! » Je vois quelque chose dans la salle qui suit ?

Jérôme : Par-delà les flammes et la fumée, tu distingues un tas de pièces rutilantes amassées à côté d'un coffre.

Nadia : Quelqu'un sait comment on éteint rapidement un feu ?

Philippe : C'est pas toi qui m'as chambré quand je préparais *création ou destruction d'eau* ? Je saisis mon symbole sacré

5 et je lance le sort pour inonder les braises.

Jérôme : Que dit la description du sort ?

Philippe : Il crée 40 litres d'eau qui pleuvent dans un Cube de 9 mètres, ce qui éteint les flammes.

Jérôme : Parfait ! Le feu est éteint. Sans la lumière des flammes, vous devez de nouveau compter sur la lueur magique de l'épée de Shriff, qui projette vos ombres dans la salle révélée. Vous distinguez malgré tout, à travers les bouffées de fumée persistante, un coffre fermé, posé au

6 sol, entouré de tas de pièces. Le mur d'en face présente deux appliques : l'une porte une torche éteinte dotée d'une base métallique ouvragée, l'autre est vide. Un squelette en harnois brisé gît contre ce même mur, une main sur la gorge tandis que l'autre est crispée sur une torche identique à celle de l'applique.

Nadia : Je vais voir le coffre !

Jérôme : Et les autres ?

Philippe : Gareth entre dans la salle pour examiner le squelette.

Zoé : Je monte la garde de ce côté de l'âtre.

Sasha : Je n'ai pas bougé de la première porte.

Jérôme : Nadia, le coffre est de très belle facture, avec de superbes ferrures et des pieds griffus.

Nadia : J'essaie de l'ouvrir. Il est verrouillé ?

Jérôme : Il n'est pas verrouillé et s'ouvre sans peine... en libérant un nuage de vapeurs douceâtres.

Nadia : Oh non.

Jérôme : Oh si. Auro et Gareth, vous allez me faire un

7 JS Constitution.

Nadia : Désolée, Philippe ! Ça fait 8 pour moi.

Philippe : Et 5 pour Gareth.

Jérôme : Les vapeurs emplissent vous poumons et vous sentez un sinistre frisson vous saisir. Votre corps se raidit. Vous subissez tous les deux l'état Paralysé !

4

Trouver ce qui est caché. Les environnements d'aventure regorgent de secrets : pièges, portes dérobées, planches branlantes et trésors cachés. Les personnages recourent souvent aux tests de Sagesse pour découvrir ces choses (cf. l'action Observation dans le glossaire de règles), mais il arrive qu'ils les débusquent par accident, comme c'est ici le cas d'Auro.

5

Incantation. De nombreux personnages ont la faculté de lancer des sorts, aux effets incroyablement variés. Certains sorts brillent surtout au combat, où ils infligent des dégâts et imposent des états. D'autres sont particulièrement utiles en exploration. Si vous jouez un incantateur, munissez-vous d'une combinaison de sorts de combat et de sorts utilitaires, pour mieux affronter les défis variés qui vous attendent.

Sur le bout des doigts. Avant de lancer un sort, ouvrez votre *Manuel des joueurs* à la page de sa description. Ne comptez pas sur le MD pour connaître les détails de votre sort ; c'est à vous de répondre à toute question sur le sujet.

6

Vision et éclairage. Le MD détermine ce que les aventuriers perçoivent, ce qui lui demande de prendre en compte les sources de lumière comme les flammes dansantes de l'âtre et l'épée luisante de Shriff, ainsi que les éléments qui gênent la vision tels que la fumée et le brouillard. Pour plus de détails, consultez « Vision et éclairage », plus haut dans ce chapitre.

7

Jets de sauvegarde. Un jet de sauvegarde permet de savoir si une créature évite quelque chose ou y résiste. Quand le coffre libère ses vapeurs toxiques, les personnages de Philippe et Nadia effectuent chacun un JS Constitution. La Constitution, l'une des six caractéristiques qui mesurent les capacités des créatures, a trait à la vigueur et l'endurance. Quand ces aventuriers ratent leur JS, les vapeurs leur infligent l'état Paralysé. Pour plus de détails, consultez « Les états », plus loin dans ce chapitre.

Combat

Les aventuriers font face à de nombreux monstres redoutables et d'infâmes adversaires. C'est dans ces moments qu'un combat éclate souvent.

L'ordre du combat

Le combat classique est un affrontement entre deux camps, qui se traduit par des coups portés avec diverses armes, des feintes, des parades, des déplacements tactiques et des incantations de sorts. Le jeu structure le combat en cycles faits de rounds et de tours. Un round représente un intervalle d'environ 6 secondes dans l'univers de jeu. Au cours d'un round, chaque participant à la bataille joue un tour. L'ordre des tours est déterminé au début du combat, lorsque chacun lance le dé d'Initiative. Une fois que tout le monde a joué son tour, l'affrontement se prolonge par un round supplémentaire si aucun des camps n'est vaincu.

Combat étape par étape

Le combat se déroule selon ces étapes :

1. **Définir les positions.** Le maître du donjon détermine où se trouvent les différents personnages et monstres. Prenant en compte l'ordre de marche des aventuriers ou les positions que leurs joueurs ont annoncées dans la zone, le MD fixe le positionnement de leurs adversaires, en décidant à quelle distance ils sont et dans quelle direction.
2. **Jouer l'Initiative.** Tous les participants au combat jouent l'Initiative, pour déterminer l'ordre des tours des combattants.
3. **Séquence des tours.** Chaque participant au combat joue son tour, selon l'ordre d'Initiative. Une fois que tous les participants ont joué leur tour, le round prend fin. Répétez cette étape jusqu'à ce que l'affrontement cesse.

Initiative

L'Initiative détermine la séquence des tours durant un combat. Lorsque le combat commence, chaque participant joue l'Initiative : chacun effectue un test de Dextérité qui détermine son rang dans l'ordre d'Initiative. Le MD joue l'Initiative des monstres. Dans le cas d'un groupe de créatures identiques, le MD peut se contenter d'un seul jet, chaque membre de ce groupe ayant le même rang d'Initiative.

Surprise. Si un combattant est surpris quand le combat s'engage, il a le Désavantage à son jet d'Initiative. Exemple : une créature embusquée engage le combat contre un adversaire qui ne se doute de rien. Dans ce cas, cet adversaire est surpris.

Ordre d'Initiative. Le total du test d'un combattant est appelé rang d'Initiative ou tout simplement Initiative. Le MD classe les combattants par ordre décroissant de leur Initiative. Il définit ainsi l'ordre dans lequel les participants vont agir round après round. L'ordre d'Initiative reste inchangé d'un round à l'autre.

Égalité. En cas d'égalité, le MD décide dans quel ordre agissent les monstres en question, tandis que les joueurs décident de l'ordre pour les PJ ex aequo. Dans le cas d'une égalité entre un monstre et un personnage joueur, le MD tranche.

Votre tour

À votre tour, vous pouvez vous déplacer d'une distance n'excédant pas votre Vitesse et entreprendre une action. Vous décidez ce qui intervient en premier entre votre déplacement et votre action.

Les principales actions possibles figurent à « Actions », plus haut dans ce chapitre. Les aptitudes de personnage et les profils de monstre fournissent en outre d'autres options. La section « Déplacement et position », plus loin dans ce chapitre, détaille les règles de déplacement.

CRAIG J SPEARING

Différentes créatures occupent des espaces de tailles diverses. Cette bête éclipsante occupe un espace de 3 m de côté, tandis que les aventuriers occupent des espaces de 1,50 m de côté.

Communiquer. Vous pouvez communiquer par les moyens disponibles, que ce soit par quelques mots ou par gestes brefs, lorsque vous jouez votre tour. Cela ne dépense ni votre action ni votre déplacement.

Les échanges plus longs, explications détaillées ou négociations avec l'ennemi, demandent une action. C'est par l'action Influence qu'on tentera le plus souvent d'influencer un monstre.

Interagir avec des objets ou l'environnement. Vous pouvez interagir avec un objet ou un élément de l'environnement, gratuitement, durant votre déplacement ou votre action (mais pas les deux). Vous pouvez ainsi ouvrir une porte en plein déplacement pour venir à portée d'un adversaire.

Si vous souhaitez interagir avec un second objet, il vous faut entreprendre l'action Utilisation. L'utilisation de certains objets magiques et autres objets spéciaux vous demande d'y consacrer votre action, comme indiqué dans leur description.

Le MD peut vous demander de consacrer votre action à ces tâches lorsqu'un soin particulier est demandé ou lorsqu'elles présentent une difficulté inhabituelle. Ainsi, le MD peut exiger que vous entrepreniez l'action Utilisation pour ouvrir une porte coincée ou pour actionner la manivelle d'un pont-levis.

Ne rien faire à votre tour. Vous pouvez parfaitement renoncer à votre déplacement ou à votre action, et même ne rien faire du tout à votre tour. Si vous n'arrivez pas à vous décider, rabattez-vous sur l'action Esquive ou l'action Intention (pour agir plus tard).

Fin du combat

Le combat prend fin lorsque l'un des camps est vaincu, que les créatures qui le composent aient trouvé la mort, perdu connaissance, pris la fuite ou se soient rendues. La fin des hostilités peut aussi intervenir si les deux camps s'accordent pour y mettre un terme.

Déplacement et position

À votre tour, vous pouvez vous déplacer d'une distance n'excédant pas votre Vitesse. Vous pouvez aussi décider de ne pas vous déplacer.

Votre déplacement peut inclure des portions d'escalade, de nage, de reptation et de saut (cf. glossaire de règles). Ces différents modes de déplacement peuvent s'associer avec votre déplacement de base ou constituer l'intégralité de votre déplacement.

Quels que soient ces modes, vous déduisez la distance couverte par chacune de ces parties de votre Vitesse, jusqu'à ce qu'il ne vous en reste plus ou que vous ayez terminé votre déplacement, selon ce qui se produit en premier.

La Vitesse d'un personnage se détermine à sa création. La Vitesse d'un monstre est indiquée dans son profil. Reportez-vous au glossaire de règles pour plus de détails sur la Vitesse et les Vitesses spéciales telles que Vitesse d'escalade, Vitesse de nage et Vitesse de vol.

Terrain difficile

Les combattants sont souvent ralentis par un Terrain difficile. Les meubles bas, les gravats, les taillis, les escaliers raides, la neige et la boue sont autant d'exemples de Terrain difficile.

Toute distance parcourue sur un Terrain difficile vous coûte le double en termes de déplacement, même quand plusieurs critères de la zone en font un Terrain difficile.

IGOR CRECHANYI

Jeu sur quadrillage

Si vous jouez en vous servant de plans quadrillés et de figurines ou de jetons, respectez ces règles.

Cases. Chaque case représente un carré de 1,50 m de côté.

Vitesse. Plutôt que de vous déplacer mètre par mètre ou pas à pas, déplacez-vous case par case, en segmentant votre déplacement par tranches de 1,50 m. Pour savoir combien votre Vitesse représente de cases, divisez-la par 3 puis doublez ce résultat. Ainsi, une Vitesse de 9 m correspond à 6 cases. Si vous recourez souvent aux quadrillages, n'hésitez pas à convertir votre Vitesse en cases sur votre fiche de personnage.

Entrer dans une case. Pénétrer dans une case vous demande un « droit d'entrée » en termes de déplacement. Il vous faut acquitter 1 case de déplacement pour entrer dans une case inoccupée adjacente (orthogonalement ou diagonalement) à votre espace. Pénétrer dans une case de Terrain difficile vous coûte 2 cases de déplacement. D'autres effets peuvent faire grimper encore ce droit d'entrée.

Angles. Un déplacement en diagonale ne permet pas de traverser l'angle d'un mur, un gros arbre ou un autre élément de l'environnement qui remplit son propre espace.

Distances. Pour déterminer la distance qui sépare deux choses sur un plan quadrillé, qu'il s'agisse de créatures ou d'objets, comptez les cases à partir d'une case adjacente à l'une de ces choses en arrêtant le compte dans l'espace de l'autre chose. Tout cela en empruntant le chemin le plus court.

Scinder son déplacement

Vous pouvez scinder votre déplacement à votre tour, en le répartissant à votre guise avant et après toute action, action Bonus et Réaction que vous entreprenez à ce tour. Si vous disposez par exemple d'une Vitesse de 9 m, vous pouvez vous déplacer de 3 m, entreprendre une action, puis vous déplacer encore de 6 m.

Plonger à terre

À votre tour, vous pouvez vous octroyer l'état À terre (cf. glossaire de règles) sans dépenser d'action ni le moindre déplacement, à condition que votre Vitesse soit supérieure à 0.

Taille des créatures

Toute créature se classe dans une catégorie de taille, qui détermine la largeur de l'espace carré qu'elle occupe sur un plan, comme indiqué sur la table Tailles et espaces des créatures. Les catégories de taille vont de la plus petite (TP) à la plus grande (Gig). L'espace d'une créature correspond à la zone qu'elle contrôle au combat et dont elle a besoin pour combattre efficacement.

La taille d'un personnage est déterminée par son espèce, tandis que celle d'un monstre figure sur son profil de jeu.

Tailles et espaces des créatures

Cat. de taille	Espace (mètres)	Espace (cases)
Très petite (TP)	75 cm de côté	4 par case
Petite (P)	1,50 m de côté	1 case
Moyenne (M)	1,50 m de côté	1 case
Grande (G)	3 m de côté	4 cases (2 sur 2)
Très grande (TG)	4,50 m de côté	9 cases (3 sur 3)
Gigantesque (Gig)	6 m de côté	16 cases (4 sur 4)

Se déplacer au milieu d'autres créatures

Au cours de votre déplacement, vous pouvez traverser l'espace d'un allié, d'une créature dotée de l'état Neutralisé (cf. glossaire de règles), d'une créature de taille TP ou d'une créature dont la catégorie de taille est supérieure ou inférieure à la vôtre d'au moins deux crans.

L'espace d'une autre créature est considéré pour vous comme Terrain difficile, sauf si elle est votre alliée ou de taille TP.

Vous ne pouvez pas terminer volontairement votre déplacement dans un espace occupé par une autre créature. Si, pour une raison quelconque, vous terminez un tour dans un espace où se trouve une autre créature, vous subissez l'état À terre (cf. glossaire de règles) sauf si vous êtes de taille TP ou d'une catégorie de taille supérieure à celle de l'autre créature.

Effectuer une attaque

Lorsque vous entreprenez l'action Attaque, vous effectuez une attaque. Certaines autres actions, actions Bonus et Réactions vous permettent aussi d'effectuer une attaque. Que vous utilisiez une arme de corps à corps ou une arme à distance, ou effectuiez votre jet d'attaque dans le cadre d'un sort, toute attaque obéit à la structure suivante :

1. **Choisissez une cible.** Désignez une cible à portée de votre attaque : une créature, un objet ou un lieu.
2. **Déterminez les modificateurs.** Le MD détermine si la cible dispose d'un abri (voir section suivante) et si un Avantage ou un Désavantage s'applique contre elle. Par ailleurs, des sorts, capacités spéciales et autres effets peuvent entraîner des malus ou bonus à votre jet d'attaque.
3. **Résolvez l'attaque.** Vous effectuez le jet d'attaque, comme décrit plus haut dans ce chapitre. S'il touche, vous déterminez les dégâts, sauf si l'attaque concernée est assortie de règles qui spécifient autre chose. Certaines attaques entraînent des effets spéciaux en plus des dégâts ou à leur place.

Abri

Les murs, arbres, créatures et autres obstacles peuvent fournir un abri, qui protège la créature. Comme détaillé dans la table Abris, il existe trois degrés d'abris qui octroient chacun un bénéfice différent aux cibles.

Une cible ne peut profiter d'un abri qu'en cas d'attaque ou d'effet provenant de l'autre côté de l'abri. Quand une cible se trouve derrière plusieurs éléments d'abri, seul celui qui fournit le niveau de protection le plus élevé est pris en compte ; les degrés ne se cumulent pas. Exemple : si une cible se trouve derrière une créature qui lui donne un Abri partiel et un arbre qui lui donne un Abri supérieur, elle ne bénéficie que d'un Abri supérieur.

Assaillants et cibles non visibles

Lorsque vous effectuez un jet d'attaque contre une cible que vous ne voyez pas, vous avez le Désavantage au jet. Cela reste vrai que vous tentiez de deviner la position de la cible ou que vous cibliez une créature que vous entendez, mais ne voyez pas. Si la cible ne se trouve pas à l'endroit que vous visez, votre attaque rate.

Lorsqu'une créature ne vous voit pas, vous avez l'Avantage aux jets d'attaque contre elle.

Si vous êtes caché quand vous effectuez un jet d'attaque, votre position est révélée lorsque votre attaque touche ou rate.

Abris

Degré	Bénéfice pour la cible	Octroyé par
Partiel	+2 à la CA et aux JS Dextérité	Une autre créature ou un objet qui protège au moins la moitié du corps de la cible
Supérieur	+5 à la CA et aux JS Dextérité	Un objet qui abrite au moins les trois quarts du corps de la cible
Total	Ne peut être directement ciblée	Un objet qui abrite intégralement la cible

Attaques à distance

Lorsque vous effectuez une attaque à distance, vous tirez à l'arc, lancez une hache ou des projectiles vers un adversaire distant. De nombreux sorts font également intervenir une attaque à distance.

Portée

Vous ne pouvez effectuer une attaque à distance que si votre cible se situe à une portée spécifiée. Quand une attaque à distance, comme celle qu'on effectue avec un sort, n'indique qu'une seule portée, vous ne pouvez pas attaquer une cible hors de cette portée.

Certaines attaques à distance, comme celles qu'on effectue avec un arc long, présentent deux portées. Le nombre le plus petit représente la portée normale, tandis que le plus grand correspond à la portée longue. Votre jet d'attaque a l'Avantage lorsque votre cible se situe au-delà de la portée normale ; en outre, vous ne pouvez pas attaquer une cible située au-delà de la portée longue.

Attaques à distance en combat rapproché

La visée d'une attaque à distance s'avère plus compliquée quand un adversaire se tient près de vous. Lorsque vous effectuez une attaque à distance avec une arme, un sort ou autre moyen, vous avez le Désavantage au jet d'attaque si vous vous trouvez dans un rayon de 1,50 m d'un ennemi qui vous voit et qui ne subit pas l'état Neutralisé (cf. glossaire de règles).

Attaques de corps à corps

Une attaque de corps à corps vous permet d'attaquer une cible à portée d'allonge. Elle fait généralement intervenir une arme tenue en main ou une attaque à mains nues. De nombreux monstres effectuent des attaques de corps à corps avec leurs griffes, leurs crocs et autres parties du corps. Quelques sorts font aussi intervenir des attaques de corps à corps.

Allonge

La plupart des créatures ont une allonge de 1,50 m et peuvent donc attaquer des cibles situées à 1,50 m ou moins lorsqu'elles effectuent une attaque de corps à corps. Certaines créatures disposent d'attaques de corps à corps dont l'allonge est supérieure à 1,50 m, comme l'indique leur description.

Attaques d'Opportunité

Les combattants restent à l'affût des erreurs de l'ennemi. Si vous vous éloignez de l'ennemi sans prendre garde, vous risquez de provoquer une attaque d'Opportunité.

Éviter les attaques d'Opportunité. Vous pouvez éviter de provoquer une attaque d'Opportunité en entreprenant l'action Désengagement. Lorsque vous vous téléportez ou que l'on vous déplace sans que vous y consacriez de déplacement, ni votre action ou votre Réaction, vous ne provoquez pas d'attaque d'Opportunité. Ainsi, vous ne provoquez pas d'attaque d'Opportunité quand une explosion vous projette hors de la zone d'allonge d'un ennemi ou quand une chute vous éloigne d'un adversaire.

Effectuer une attaque d'Opportunité. Vous pouvez effectuer une attaque d'Opportunité lorsqu'une créature que vous voyez quitte votre zone d'allonge. Vous devez alors jouer votre Réaction pour effectuer une attaque de corps à corps avec une arme ou une attaque à mains nues, contre cette créature. L'attaque intervient juste avant que la créature ait quitté votre zone d'allonge.

Combat monté

Une créature consentante dont la catégorie de taille est au moins d'un cran supérieure à un cavalier peut lui servir de monture si son anatomie le lui permet, en accord avec les règles suivantes.

Monter et descendre

Durant un déplacement, vous pouvez monter sur une créature située dans un rayon de 1,50 m de vous ou en descendre. Il vous faut consacrer la moitié de votre Vitesse (arrondie à l'inférieur) pour ce faire. Par exemple, si votre Vitesse est de 9 m, vous devez consacrer 4,50 m de déplacement à monter sur un cheval.

Contrôler une monture

Vous ne pouvez contrôler une monture que si elle est formée à recevoir un cavalier. Les chevaux domestiques, mules et créatures assimilées ont été dressés de la sorte.

L'Initiative d'une monture contrôlée est la même que la vôtre quand vous la montez. Elle se déplace selon vos instructions à votre tour, durant lequel elle n'a que trois options d'action : Désengagement, Esquive et Pointe. Une monture contrôlée peut se déplacer et agir, y compris au tour où vous grimpez sur son dos.

À l'inverse, une monture indépendante (qui vous accepte comme cavalier, mais ne se laisse pas contrôler), garde son propre rang d'Initiative, et agit et se déplace comme bon lui semble.

Chuter de monture

Si un effet est sur le point de déplacer votre monture contre sa volonté alors que vous la montez, vous devez réussir un

À dos d'hippocampe géant, un Paladin s'aventure en milieu subaquatique.

JS Dextérité DD 10 sous peine d'en tomber et de subir l'état À terre (cf. glossaire de règles) dans un espace inoccupé à 1,50 m ou moins de la monture.

En combat monté, vous effectuez ce même JS si vous ou votre monture êtes jetés À terre.

Combat subaquatique

Sous l'eau, les combats obéissent aux règles suivantes.

Combat laborieux

Lorsqu'elle effectue une attaque de corps à corps sous l'eau avec une arme, une créature qui n'est pas dotée d'une Vitesse de nage a le Désavantage au jet d'attaque, sauf si l'arme inflige des dégâts perforants.

Sous l'eau, une attaque à distance avec une arme rate automatiquement sa cible si celle-ci se trouve au-delà de la portée normale ; le jet d'attaque a le Désavantage contre une cible à portée normale.

Résistance au feu

Tout ce qui se trouve sous l'eau reçoit la Résistance aux dégâts de feu (voir « Dégâts et soins »).

Dégâts et soins

Les blessures et la mort constituent une menace récurrente dans D&D. Elles sont gérées par les règles suivantes.

Points de vie

Les points de vie (ou simplement pv) représentent la robustesse et l'envie de vivre. Les créatures dotées de beaucoup de points de vie sont plus difficiles à tuer. Votre maximum de points de vie correspond au nombre de points de vie dont vous disposez quand vous êtes indemne. Vos points de vie actuels sont compris entre ce maximum et 0, valeur minimale absolue.

Chaque fois que vous subissez des dégâts, ceux-ci sont déduits de vos points de vie. La perte de points de vie n'a aucun effet sur vos capacités jusqu'à ce que vous tombiez à 0 point de vie.

Si vos points de vie sont inférieurs ou égaux à la moitié de votre maximum, vous êtes En péril, ce qui n'a pas d'effet mécanique en soi, mais peut en activer d'autres.

Jets de dégâts

Chaque arme, chaque sort ou capacité de monstre qui cause des dommages spécifie les dégâts infligés. Vous lancez le ou les dés de dégâts, ajoutez les éventuels modificateurs, puis infligez les dégâts totaux à la cible. Si un malus s'applique aux dégâts, il est possible d'infliger 0 dégât, mais pas des dégâts négatifs.

Lorsque vous attaquez avec une arme, vous ajoutez aux dégâts votre modificateur de caractéristique, le même que celui du jet d'attaque. Les sorts indiquent quels dés lancer pour les dégâts et spécifient quels éventuels modificateurs ajouter. Sauf mention contraire, vous n'ajoutez pas votre modificateur de caractéristique à des dégâts fixes non issus d'un jet, comme c'est le cas des dégâts d'une sarbacane. Le chapitre 6 indique les dés de dégâts des armes et le chapitre 7 ceux des sorts.

Coups critiques

Lorsque vous obtenez un Coup critique, vous infligez des dégâts supplémentaires. Lancez deux fois les dés de dégâts, ajoutez-les, puis ajoutez normalement les modificateurs qui s'appliquent. Exemple : si vous obtenez un Coup critique avec une dague, vous lancez 2d4 pour les dégâts au lieu de 1d4, puis vous ajoutez les modificateurs applicables. Si l'attaque fait intervenir d'autres dés de dégâts, comme ceux de l'aptitude Attaque sournoise du Roublard, vous lancez également ceux-ci deux fois.

Repos

Les aventuriers ne peuvent consacrer chaque instant à l'aventure. Ils doivent aussi se reposer. Toute créature peut prendre des Repos courts d'une heure en pleine journée ou un Repos long de 8 heures pour la clôturer. La récupération de points de vie constitue l'un des principaux bénéfices des repos. Le glossaire de règles fournit les règles propres aux Repos courts et longs.

CABOLEPS

Jets de sauvegarde et dégâts

Les dégâts infligés dans le cadre d'un jet de sauvegarde obéissent à ces règles.

Dégâts contre plusieurs cibles

Lorsque vous produisez un effet infligeant des dégâts, qui impose simultanément un jet de sauvegarde à plus d'une cible, vous ne jouez qu'une seule fois les dégâts ; le résultat s'applique à toutes les cibles concernées. Ainsi, quand un Magicien lance *boule de feu*, les dés de dégâts ne sont lancés qu'une seule fois pour toutes les créatures prises dans la déflagration.

Réduction de moitié

De nombreux effets à jet de sauvegarde infligent des dégâts réduits de moitié (arrondis à l'inférieur) aux cibles qui réussissent leur JS. Ces « demi-dégâts » sont égaux à la moitié des dégâts qui seraient infligés en cas de JS raté.

Types de dégâts

Chaque fois que des dégâts s'appliquent, ils ont un type : feu ou tranchants, par exemple. Les types de dégâts, énumérés dans le glossaire de règles, n'ont pas de règle en soi, mais d'autres éléments de règle, comme la Résistance, font appel aux types de dégâts.

Résistances et Vulnérabilités

Certains objets et créatures présentent une Résistance ou une Vulnérabilité à certains types de dégâts. Si vous bénéficiez de la Résistance à un type de dégâts, ces dégâts sont réduits de moitié contre vous. Si vous présentez une Vulnérabilité à un type de dégâts, ils sont doublés contre vous. Exemple : si vous avez la Résistance aux dégâts de froid, ces dégâts sont réduits de moitié contre vous, et si vous avez la Vulnérabilité aux dégâts de feu, ceux-ci sont doublés contre vous.

Pas de cumul

Si plusieurs Résistances ou Vulnérabilités affectent un même type de dégâts, une seule Résistance ou Vulnérabilité est prise en compte. Exemple : si vous avez la Résistance aux dégâts nécrotiques ainsi que la Résistance à tous les dégâts, les dégâts nécrotiques sont simplement réduits de moitié contre vous.

Ordre d'application

Les modificateurs aux dégâts s'appliquent dans l'ordre suivant : ajustements (bonus, malus, multiplicateurs, etc.) en premier ; Résistance en deuxième ; Vulnérabilité en troisième.

Exemple : une créature dotée de la Résistance à tous les dégâts et de la Vulnérabilité aux dégâts de feu se situe dans une aura magique qui réduit tous les dégâts de 5. Si on lui inflige 28 dégâts de feu, ceux-ci sont d'abord réduits de 5 (à 23 donc), puis réduits de moitié en raison de la Résistance de la créature (ce qui, arrondi à l'inférieur, donne 11), avant d'être doublés par sa Vulnérabilité (pour un total de 22).

Immunité

Divers objets et créatures bénéficient de l'Immunité contre certains dégâts et certains états. L'Immunité contre un type de dégâts signifie que vous ne subissez jamais de dégâts de ce type ; contre un état, elle indique que celui-ci ne peut pas vous affecter.

Soins

Les points de vie se récupèrent par magie (le sort *soins*, par exemple, ou une *potion de guérison*), ou par l'intermédiaire d'un Repos court ou long (cf. glossaire de règles).

Lorsqu'une telle guérison opère sur vous, ajoutez les points de vie restitués à vos points de vie actuels. Vos points de vie ne peuvent pas dépasser votre maximum de points de vie, si bien que tous les points de vie récupérés en excédent sont perdus. Exemple : si vous recevez 8 points de vie de guérison alors que vous en avez actuellement 14 et que votre maximum de points de vie est de 20, vous n'en récupérez en fait que 6, pas 8.

Tomber à 0 point de vie

Quand une créature tombe à 0 point de vie, soit elle meurt sur le coup soit elle perd connaissance, comme expliqué ci-après.

Mort sur le coup

Une créature peut mourir sur-le-champ de plusieurs façons, notamment les suivantes.

Mort des monstres. Un monstre meurt dès qu'il tombe à 0 point de vie, mais le maître du donjon peut faire abstraction de cette règle pour un monstre donné et le traiter comme un personnage.

Maximum de points de vie de 0. Une créature meurt si son maximum de points de vie atteint 0. Certains effets absorbent l'énergie vitale, ce qui réduit le maximum de points de vie des créatures.

Dégâts massifs. Lorsque des dégâts font tomber un personnage à 0 point de vie et qu'il reste un excédent après cette réduction, il meurt sur le coup si cet excédent est au moins égal à son maximum de points de vie. Exemple : si le maximum de points de vie de votre personnage est de 12, qu'il a actuellement 6 points de vie et qu'il subit 18 dégâts, il tombe à 0 point de vie, mais avec un excédent de 12 dégâts. Il meurt dans ce cas, car 12 correspond à son maximum de points de vie.

Trépas d'un personnage

Si votre personnage meurt, d'autres personnes pourraient trouver un moyen magique de le ramener d'entre les morts, avec le sort *rappel à la vie*, par exemple. Vous pouvez également discuter avec le MD de la possibilité de créer un nouveau personnage qui rejoindra le groupe. Le glossaire de règles fournit plus de détails sur la mort.

Perte de connaissance

Si vous tombez à 0 point de vie sans mourir sur le coup, vous recevez l'état Inconscient (cf. glossaire de règles) jusqu'à ce que vous regagniez au moins 1 point de vie, et vous êtes soumis aux jets de sauvegarde contre la mort (voir ci-après).

Jets de sauvegarde contre la mort

Chaque fois que vous commencez votre tour avec 0 point de vie, vous devez effectuer un JS spécial appelé jet de sauvegarde contre la mort, afin de déterminer si vous glissez vers le trépas ou si vous vous accrochez à la vie.

Assommer une créature

Lorsque vous êtes censé faire tomber une créature à 0 point de vie avec une attaque de corps à corps, vous pouvez à la place la réduire à 1 point de vie en lui imposant l'état Inconscient. Elle entame alors un Repos court, à la fin duquel cet état prend fin. L'état prend également fin si elle récupère au moins 1 point de vie, ou si quelqu'un consacre une action à lui administrer les premiers secours et réussit un test de Sagesse (Médecine) DD 10.

Contrairement à d'autres jets de sauvegarde, celui-ci n'est lié à aucune valeur de caractéristique. Votre destin ne vous appartient plus.

Trois réussites/échecs. Lancez 1d20. Si le dé donne un résultat de 10 ou plus, c'est une réussite. Dans le cas contraire, c'est un échec. Cet échec ou cette réussite n'a pas d'effet en soi. À la troisième réussite, vous êtes Stabilisé (voir « Stabiliser un personnage », plus loin). Au troisième échec, vous mourez.

Ces réussites et échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs ; notez-les quelque part, jusqu'à ce que vous atteigniez un total de trois pour l'un ou l'autre. Ces compteurs sont remis à zéro pour les deux lorsque vous récupérez au moins un point de vie ou êtes Stabilisé.

Résultat de 1 ou 20. Lorsque vous obtenez un 1 sur le d20 d'un jet de sauvegarde contre la mort, cela vaut deux échecs. Si vous obtenez un 20 sur le d20, en revanche, vous récupérez 1 point de vie.

Dégâts subis à 0 point de vie. Si vous subissez des dégâts alors que vous êtes à 0 point de vie, vous subissez un échec de jet de sauvegarde contre la mort. Si ces dégâts correspondent à un Coup critique, vous subissez en fait deux échecs. Si les dégâts sont au moins égaux à votre maximum de points de vie, vous mourez.

Stabiliser un personnage

Vous pouvez entreprendre l'action Soutien pour tenter de stabiliser une créature à 0 point de vie, ce qui demande de réussir un test de Sagesse (Médecine) DD 10.

Une créature Stabilisée n'est pas soumise aux jets de sauvegarde contre la mort, bien qu'étant à 0 point de vie, mais elle garde l'état Inconscient. Si elle subit le moindre dégât, elle n'est plus Stabilisée et se retrouve à nouveau soumise aux JS contre la mort. Une créature Stabilisée qui n'est pas soignée récupère 1 point de vie au bout de 1d4 heures.

Points de vie temporaires

Certains sorts et effets octroient des points de vie temporaires, sorte de matelas de sécurité contre la perte de véritables points de vie, comme détaillé ci-après.

Priorité des points de vie temporaires

Si vous disposez de points de vie temporaires et que vous subissez des dégâts, ce sont d'abord ces points qui sont perdus, tout excédent éventuel étant alors soustrait à vos véritables points de vie. Exemple : si vous disposez de 5 points de vie temporaires et subissez 7 dégâts, vous perdez vos points de vie temporaires, puis subissez 2 dégâts.

Durée

Les points de vie temporaires persistent jusqu'à ce qu'ils soient dépensés ou que vous terminiez un Repos long (cf. glossaire de règles).

Non cumulables

Les points de vie temporaires ne se cumulent pas. Si vous disposez de points de vie temporaires et que vous en recevez d'autres, c'est à vous de décider si vous gardez les vôtres ou si vous les remplacez par les nouveaux. Exemple : si un sort vous octroie 12 points de vie temporaires alors que vous en avez déjà 10, vous pouvez en avoir 12 ou 10, mais pas 22.

Ni points de vie ni soins

Les points de vie temporaires ne s'ajoutent pas à vos points de vie, les soins ne permettent pas de les récupérer, et leur acquisition n'est pas considérée comme une forme de guérison. Les points de vie temporaires n'étant pas des points de vie, une créature peut tout à fait être à son maximum de points de vie et recevoir des points de vie temporaires.

Si vous êtes à 0 point de vie, l'acquisition de points de vie temporaires ne vous fait pas reprendre connaissance. Seule la guérison peut vous sauver.

Les états

De nombreux effets imposent un état, condition temporaire qui influe sur les capacités du sujet. Les états suivants trouvent leur définition dans le glossaire de règles :

À terre	Effrayé	Inconscient
Agrippé	Empoisonné	Invisible
Assourdi	Entravé	Neutralisé
Aveuglé	Épuisement	Paralysé
Charmé	Étourdi	Pétrifié

La définition de chaque état spécifie ce qui arrive au sujet affecté, sachant que certains états en entraînent d'autres.

Durée

Un état persiste pour toute la durée spécifiée par l'effet qui l'a imposé, le cas échéant, ou jusqu'à ce qu'on y mette fin (l'état À terre, par exemple, prend fin quand on se relève).

Pas de cumul

Si plusieurs effets vous imposent le même état, chaque application de l'état a sa propre durée, mais les effets de l'état n'empirent pas pour autant. Un état n'a pas de degrés de sévérité. L'état Épuisement constitue une exception : ses effets empirent quand l'état vous est imposé alors que vous le subissez déjà.

Exemple de combat et dégâts

Dans cette scène, un groupe d'aventuriers est contraint d'en venir aux armes. Cet exemple illustre le déroulement au tour par tour du combat, qui donne à chaque joueur l'occasion de détailler ce qu'il fait dans le feu de l'action.

Dans les profondeurs du château de Ravenloft, les personnages engagent le combat !

Jérôme (MD) : Ce passage est bordé d'alcôves de part et d'autre. Son plafond est tapissé de lichen jaune.

Sasha (Shriff) : Je jette un œil dans les alcôves les plus proches.

Jérôme : Elles renferment chacune des ossements humains. Le silence est soudain rompu par le cliquetis des os. Les squelettes se redressent gauchement tout autour de vous pour vous attaquer ! (8)

Sasha : Oh purée ! Combien ils sont ?

Jérôme : Vous en dénombrez dix, franchement Hostiles. Initiative ! (9)

Sasha : Dix squelettes ? Oulah ! Je fais 16.

Zoé (Mirabelle) : 8 pour moi.

Philippe (Gareth) : Un superbe 2 pour l'ami Gareth.

Nadia (Auro) : 19 pour moi !

Jérôme : Le Roublard réagit vite ; mais pas autant que les squelettes ! Ils ont fait 20. Les quatre premiers attaquent la personne de tête : Shriff. (10)

Sasha : Aïe.

Jérôme : Leurs jets d'attaque : 8, 16, 18 et 20.

Sasha : 8 et 16 n'atteignent pas ma CA, mais les autres touchent. (11)

Jérôme : Deux d'entre eux te frappent de leurs lames brisées, pour un total de 9 dégâts perforants.

Sasha : Même pas mal.

Philippe : Faut jamais dire ça au MD.

Jérôme : Héhé. Deux autres s'en prennent à Auro. 1 naturel pour le premier : ça rate. Le second fait 16.

Nadia : Ça touche.

Jérôme : Tu prends 4 dégâts perforants, puis un autre attaque Mirabelle avec un jet de 14.

(12) **Zoé :** Touche. Non, attends ! Je lance *bouclier*, donc ça rate.

Jérôme : La lame du squelette est déviée par ton bouclier de force magique. Deux autres attaquent Gareth. Le premier rate avec 5, mais l'autre assène un coup bien ajusté avec 21, et t'inflige 7 dégâts perforants.

Philippe : Ah oui, ça ne rigole plus !

Jérôme : Ça nous fait neuf attaques. Il reste un squelette au bout du couloir. Il s'avance en attendant une ouverture. Au tour d'Auro maintenant.

Nadia : J'en attaque un proche de moi. 24, ça touche ?

Jérôme : Ça touche même très bien !

Nadia : Et il est à côté d'un de mes alliés, pas vrai ?

Jérôme : Oui.

Nadia : Du coup, avec mon Attaque sournoise, ça fait 22 dégâts ! (13)

Jérôme : Ta lame se glisse dans une orbite vide et le squelette s'effondre au sol, ne laissant qu'un tas d'os inanimés.

Nadia : Je fais alors une Action fourbe pour un Désengagement par une action Bonus, et je me déplace de 6 m pour sortir du corps à corps. (13)

Jérôme : Très bien. Shriff ?

Sasha : Je laisse tomber mon épée au sol et je dégaine mon marteau de guerre. C'est l'heure de briser des os ! 21 pour toucher à ma première attaque, pour 7 dégâts contondants. (14)

(8) **Début des hostilités.** En même temps qu'il décrit les squelettes qui s'animent, le MD se prépare à lancer le combat en visualisant les positions de chacun, en consultant le plan de la zone et l'ordre de marche fixé par le groupe.

(9) **Détermination de l'Initiative.** L'étape suivante du combat consiste pour tous les participants à jouer l'Initiative.

(10) **Tour par tour.** Chaque participant au combat joue son tour, selon l'ordre d'Initiative. Les squelettes commencent, car ils ont obtenu l'Initiative la plus élevée : 20.

(11) **Jets d'attaque.** Quand une créature attaque, que ce soit d'un coup d'épée ou d'une flèche décochée par un arc, son joueur effectue un jet d'attaque. Si le total est supérieur ou égal à la classe d'armure (CA) de la cible, l'attaque touche.

(12) **Sorts et Réactions.** Mirabelle lance le sort *bouclier*. Une propriété spéciale du sort permet de le lancer hors du tour de l'incantateur, en jouant sa Réaction (cf. « Actions », plus haut dans ce chapitre).

(13) **Capacités spéciales.** L'Attaque sournoise d'Auro lui permet d'infliger des dégâts supplémentaires aux squelettes et son Action fourbe d'entreprendre un Désengagement par une action Bonus. Ce sont là des exemples d'aptitudes de classe (décrites au chapitre 3) qui permettent aux personnages de déroger à certaines règles.

(14) **Vulnérabilité.** Les attaques qui infligent des dégâts contondants sont particulièrement destructrices pour les squelettes. Shriff le sait d'expérience, ce qui explique pourquoi elle laisse choir son épée pour passer à une arme contondante. Elle n'obtient que 7 dégâts, mais le MD sait que le squelette subit en fait 14 dégâts.

Jérôme : Il tente de parer ton coup, mais la force est telle que tu en fais des osselets !

Sasha : Je frappe le squelette suivant : 11 pour toucher.

Jérôme : Le squelette esquive ton coup.

Sasha : Misère. J'ai fini mon tour.

Jérôme : Mirabelle ?

15 **Zoé :** Je peux en prendre combien dans un Cube de 4,50 m ?

Jérôme : Trois, si tu tiens à éviter d'y inclure Shriff.

16 **Zoé :** C'est préférable, on va dire. Je lance *vague tonnante* sur ces trois-là, avec un emplacement du 2e niveau. Ça produit un bon fracas tandis qu'une vague de force tonitruante déferle sur les squelettes. JS Constitution pour tout ce beau monde, DD 15.

Jérôme : Ils ratent tous !

Zoé : Comme j'ai utilisé un emplacement du 2e niveau, ça fait 15 dégâts de tonnerre et ils sont repoussés de 3 m.

Jérôme : Ils sont projetés en arrière et se fracassent.

Zoé : Et voilà ! Quatre de moins, plus que six.

Jérôme : Et on arrive enfin au tour de Gareth !

Philippe : Il en reste combien dans un rayon de 9 m de moi ?

Jérôme : Tous les six.

17 **Philippe :** Je brandis mon symbole sacré et demande à Pélor le Saint-Soleil de châtier ces squelettes. JS Sagesse pour toute la clique, DD 15.

Jérôme (lance les dés) : Oh oh, j'ai déjà vu de meilleurs jets. Il y en a pas un pour rattraper l'autre. Tous ratent.

Philippe : Ils prennent tous 18 dégâts radiants et—

Jérôme : Laisse tomber le « et ». Pélor se charge en effet de châtier ces squelettes ! L'espace de quelques instants, leur silhouette sombre se distingue dans un halo de lumière radieuse, puis ils disparaissent en ne laissant derrière eux que leurs épées brisées.

JOHN GRELLO

15

Zones d'effet. Les sorts et bien des effets du jeu affectent une zone spécifique définie par les règles, comme un Cube de 4,50 m dans le cas du sort *vague tonnante*. Vous trouverez plus de détails sur les zones d'effet dans le glossaire de règles.

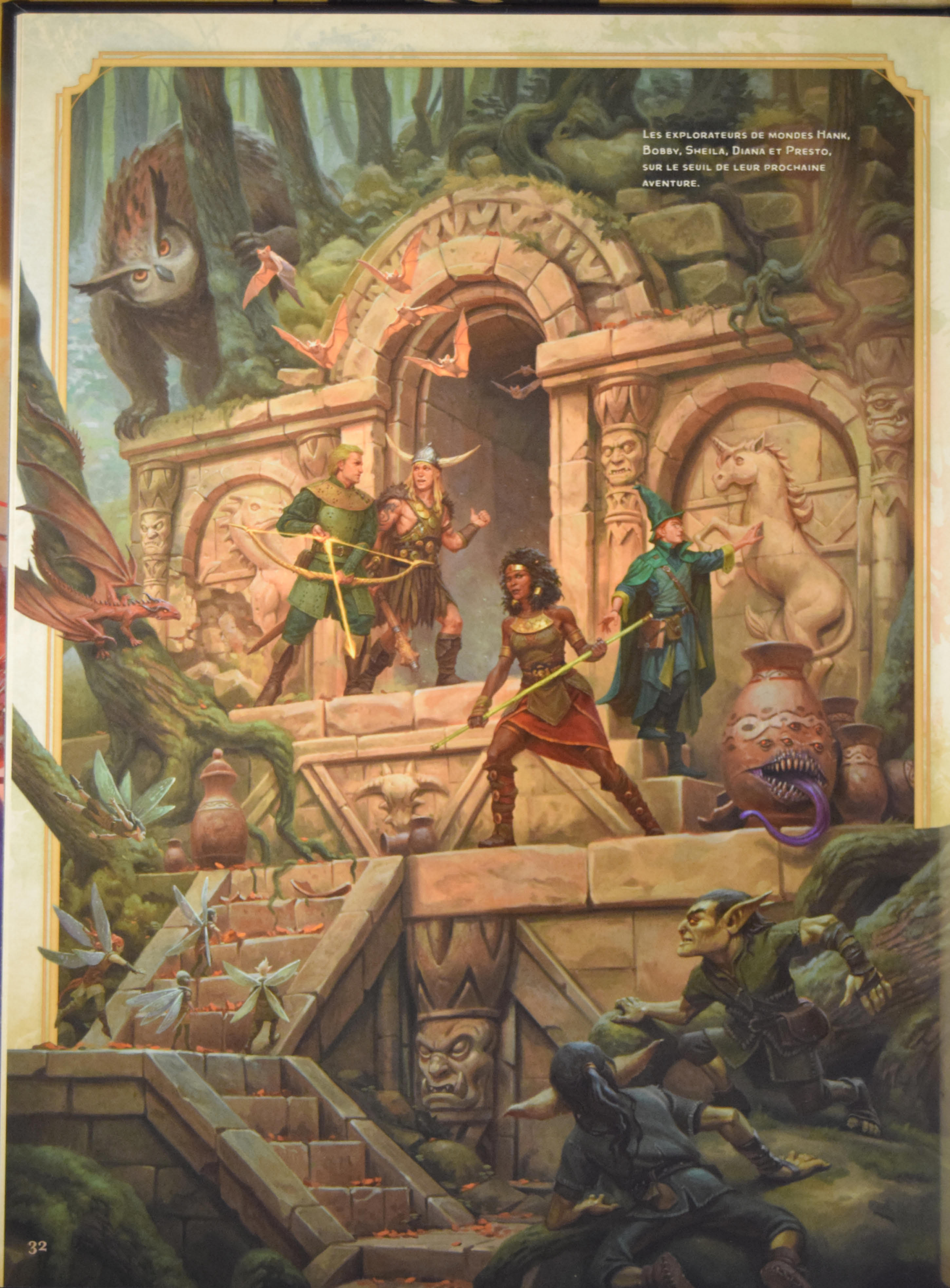
16

Jets de sauvegarde. Les squelettes effectuent des JS Constitution pour résister au sort *vague tonnante*. En ratant ces JS, ils subissent des dégâts et sont repoussés, comme indiqué dans la description du sort.

Dégâts et points de vie. Les squelettes ont chacun 13 points de vie, c'est pourquoi les sorts et attaques de cet exemple infligent assez de dégâts pour les détruire. Si un sort ou une attaque avait infligé moins de 13 dégâts, le MD aurait pour chaque squelette noté les dégâts subis, jusqu'à ce qu'il tombe à 0 point de vie, synonyme de destruction.

17

Jets de sauvegarde. L'aptitude de classe Calcination de mort-vivant est une aptitude de classe (cf. chapitre 3). Comme pour le sort de Mirabelle *vague tonnante*, Calcination de mort-vivant soumet les squelettes à un jet de sauvegarde.



Les explorateurs de mondes Hank, Bobby, Sheila, Diana et Presto, sur le seuil de leur prochaine aventure.

CHAPITRE 2

Création de personnage

Vous pouvez créer un personnage de Dungeons & Dragons en recourant aux composants proposés par le présent ouvrage. Votre aventurier résulte de l'association de données techniques (son profil de jeu), d'idées d'interprétation et de votre imagination. Vous lui choisissez une classe (comme Guerrier ou Magicien), un historique (comme Marin ou Acolyte) et une espèce (telle que humain ou elfe). Vous le dotez en outre d'une personnalité et d'un aspect de votre invention. Une fois sa création achevée, votre personnage représente votre avatar dans le multivers de D&D.

Préparatifs

Avant de plonger dans le vif du sujet, quelques préparatifs s'imposent pour la création d'un personnage.

Entretien avec le MD

Pour commencer, demandez à votre MD quel type de partie de D&D il ou elle compte mener. Si le maître du donjon tire son inspiration de la mythologie grecque, vos choix de création ne seront pas forcément les mêmes que s'il prévoit une ambiance de cape et d'épée en haute mer. Songez alors au type d'aventurier que vous aimeriez interpréter dans cette partie. Si vous manquez de repères, laissez les illustrations de personnage du présent ouvrage vous inspirer.

Choix d'une fiche de personnage

Vous consignerez les principaux traits et aspects de votre personnage sur une fiche de personnage. Tout au long de ce chapitre, le terme « fiche de personnage » correspond à toute forme de support sur lequel vous notez les détails de votre personnage, qu'il s'agisse d'une feuille imprimée (comme celle des deux pages suivantes), d'une fiche numérique comme celle de D&D Beyond, ou d'un bout de papier. Optez pour le type de fiche qui vous convient et lancez-vous dans la création de votre personnage !

Séance zéro

Certains maîtres du donjon entament leur campagne par une « séance zéro », réunion initiale consacrée à la création des personnages et la détermination des attentes, notamment les sujets à éviter et ceux à privilégier. La séance zéro est l'occasion idéale de converser entre joueurs et MD, pour savoir si vos personnages se connaissent, définir comment ils se sont rencontrés et le type de quêtes qu'ils aimeraient entreprendre en groupe.

Création de votre personnage

Voici les étapes de la création de personnage, qui sont chacune détaillées dans ce chapitre :

1. **Choisissez une classe.** Tout aventurier a une classe de personnage. La classe englobe sa vocation, ses talents particuliers et ses tactiques de prédilection.
2. **Déterminez ses origines.** Les origines d'un personnage comprennent deux éléments : l'historique et l'espèce. À quoi le personnage a-t-il consacré les années qui ont précédé sa vie d'aventurier ? Qui sont ses ancêtres ? Vous pouvez également choisir les langues qu'il connaît.
3. **Déterminez ses valeurs de caractéristique.** Une grande partie de ce que fait votre personnage en jeu dépend de ses six caractéristiques.
4. **Choisissez un alignement.** L'alignement résume le point de vue moral du personnage.
5. **Finalisez.** Vos choix vous guident pour consigner les détails de votre aventurier sur sa fiche.

Sur la fiche de personnage des pages qui suivent, de nombreux espaces sont assortis du numéro de l'étape correspondante.

Étape 1. Choisissez une classe

Optez pour une classe et notez-la sur votre fiche de personnage. La table Aperçu des classes les résume. C'est dans le chapitre 3 qu'elles sont chacune détaillées.

Aperçu des classes

Classe	Prédilection	Caractéristique principale	Complexité
Barbare	Combat	Force	Moyenne
Barde	Représentation	Charisme	Élevée
Clerc	Dieux	Sagesse	Moyenne
Druide	Nature	Sagesse	Élevée
Ensorceleur	Pouvoirs	Charisme	Élevée
Guerrier	Armes	Force ou Dextérité	Basse
Magicien	Grimoires	Intelligence	Moyenne
Moine	Combat à mains nues	Dextérité et Sagesse	Élevée
Occultiste	Ésotérisme	Charisme	Élevée
Paladin	Défense	Force et Charisme	Moyenne
Rôdeur	Survie	Dextérité et Sagesse	Moyenne
Roublard	Discrétion	Dextérité	Basse

DMITRY BURMAK

5 NOM DU PERSONNAGE

2 HISTORIQUE — 1 CLASSE

2 ESPÈCE — 1 SOUS-CLASSE

1 NIVEAU

PX

CLASSE D'ARMURE: 5

BOUCLIER ◇

POINTS DE VIE: ACTUELS / TEMP. 5 / MAX.

DÉS DE VIE: DÉPENSÉS 5 / MAX.

JS C. MORT 5: ◇◇◇ RÉUSSITES / ◇◇◇ ÉCHECS

DUNGEONS & DRAGONS

BONUS DE MAÎTRISE: 2

INTELLIGENCE: 3 — VALEUR / MODIFICATEUR

- ○ ____ Jet de sauvegarde
- 5 ○ ____ Arcanes 2
- ○ ____ Histoire
- ○ ____ Investigation
- ○ ____ Nature
- ○ ____ Religion

INITIATIVE: 5

VITESSE: 2

CAT. DE TAILLE: 2

PERCEPTION PASSIVE: 5

FORCE: 3 — VALEUR / MODIFICATEUR

- ○ ____ Jet de sauvegarde
- 5 ○ ____ Athlétisme 2

DEXTÉRITÉ: 3 — VALEUR / MODIFICATEUR

- ○ ____ Jet de sauvegarde
- 5 ○ ____ Acrobaties 2
- ○ ____ Discrétion
- ○ ____ Escamotage

SAGESSE: 3 — VALEUR / MODIFICATEUR

- ○ ____ Jet de sauvegarde
- 5 ○ ____ Dressage
- ○ ____ Intuition 2
- ○ ____ Médecine
- ○ ____ Perception
- ○ ____ Survie

CONSTITUTION: 3 — VALEUR / MODIFICATEUR

- ○ 5 ____ Jet de sauvegarde

CHARISME: 3 — VALEUR / MODIFICATEUR

- ○ ____ Jet de sauvegarde
- 5 ○ ____ Intimidation 2
- ○ ____ Persuasion
- ○ ____ Représentation
- ○ ____ Tromperie

5 INSPIRATION HÉROÏQUE

5 ARMES ET SORTS MINEURS OFFENSIFS

Nom	Bonus att. / DD	Dégâts et type	Notes

5 APTITUDES DE CLASSE

2 TRAITS D'ESPÈCE

2 DONS

FORMATIONS ET MAÎTRISES D'ÉQUIPEMENT

1 FORMATION AUX ARMURES ◇ Légères ◇ Intermédiaires ◇ Lourdes ◇ Boucliers

2 ARMES

2 OUTILS

5

CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION

5	MOD. CAR. D'INCANTATION
5	DD DE SAUVEGARDE DES SORTS
5	BONUS D'ATT. DE SORT

5 EMPLACEMENTS DE SORT

	Total	Dépensés		Total	Dépensés		Total	Dépensés
1er NIVEAU		◇◇◇◇	4e NIVEAU		◇◇◇	7e NIVEAU		◇◇
2e NIVEAU		◇◇◇	5e NIVEAU		◇◇◇	8e NIVEAU		◇
3e NIVEAU		◇◇◇	6e NIVEAU		◇◇	9e NIVEAU		◇

5 SORTS MINEURS ET PRÉPARÉS

Niveau	Nom	Temps d'incantation	Portée	Concentration, rituel et composantes requises	Notes
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	

3 ASPECT

2 PASSÉ ET PERSONNALITÉ

Alignement

4

2 LANGUES

2 ÉQUIPEMENT

Harmonisation (objets magiques)

◇

◇

◇

2 MONNAIE

PC	PA	PE	PO	PP

TM & © 2025 Wizards of the Coast LLC. Vous êtes autorisés à reprographier ce document pour votre usage personnel. Illustrations de Richard Whitters. 670D3709101001 FR

Un groupe équilibré

Le groupe typique de D&D comprend (en termes de classes) un Clerc, un Guerrier, un Magicien et un Roublard. Ces quatre classes ont toujours bercé l'histoire du jeu, mais surtout, elles apportent un mélange équilibré de facultés pour vos aventures. Cette configuration de groupe peut vous convenir, de même qu'une de ses variantes selon les modifications suivantes :

Clerc. Remplacer par Barde ou Druide
Guerrier. Remplacer par Barbare, Moine, Paladin ou Rôdeur
Magicien. Remplacer par Barde, Ensorceleur ou Occultiste
Roublard. Remplacer par Barde ou Rôdeur

Notez votre niveau

Indiquez le niveau de votre personnage sur sa fiche. En général, il débute au niveau 1, puis gagne des niveaux au fil de ses aventures et des points d'expérience (PX) qu'il accumule.

Notez vos PX. Consignez également vos points d'expérience. Au niveau 1, votre personnage débute avec 0 PX.

Commencer à plus haut niveau. Votre MD peut vous faire débuter à un niveau supérieur. Si vous vous lancez au niveau 3 ou plus, notez la sous-classe choisie sur votre fiche de personnage. Pour plus de détails, consultez la section « Commencer à plus haut niveau », plus loin dans ce chapitre.

Notez les formations aux armures

Votre classe vous octroie peut-être une formation au port de certaines catégories d'armure. Notez votre formation aux armures sur votre fiche de personnage. La formation au port d'un type d'armure indique que vous savez porter efficacement ces armures, ce qui vous octroie des bonus défensifs. Les catégories d'armure sont décrites au chapitre 6.

On y reviendra

Vous ajouterez ultérieurement d'autres détails sur votre classe. Le choix d'une classe, décision la plus importante de la création d'un aventurier, guidera de nombreux choix lors des étapes suivantes. Vous consulterez la description de votre classe (chapitre 3) à de nombreuses reprises avant d'en avoir terminé.

Étape 2. Déterminez ses origines

Déterminer les origines d'un personnage demande d'opter pour un historique, pour une espèce et pour deux langues.

L'historique d'un PJ représente la place et l'occupation les plus formatrices de son parcours. La combinaison de l'historique, de l'espèce et des langues saura stimuler votre imaginaire concernant les jeunes années de votre personnage.

Choisissez un historique

Optez pour un historique de personnage, que vous consignez sur votre fiche. Vous pouvez choisir l'un des historiques du chapitre 4, sachant que votre MD pourrait en proposer d'autres.

L'historique retenu a une influence sur l'étape 3, lorsqu'il s'agira de déterminer les valeurs de caractéristique de votre PJ. Si vous hésitez, la table Valeurs de caractéristique et historiques vous indique les associations les plus favorables entre historiques et valeurs de caractéristique. La caractéristique principale de votre classe est l'élément clé.

Valeurs de caractéristique et historiques

Caractéristique	Historiques
Force	Artisan, Artiste, Fermier, Garde, Marin, Noble, Soldat
Dextérité	Artisan, Artiste, Charlatan, Criminel, Guide, Marin, Scribe, Soldat, Voyageur
Constitution	Charlatan, Criminel, Ermite, Fermier, Guide, Marchand, Sage, Soldat
Intelligence	Acolyte, Artisan, Criminel, Garde, Marchand, Noble, Sage, Scribe
Sagesse	Acolyte, Fermier, Garde, Guide, Ermite, Marin, Sage, Scribe, Voyageur
Charisme	Acolyte, Artiste, Charlatan, Ermite, Marchand, Noble, Voyageur

Notez votre don. Chaque historique vous octroie un don, qui confère des capacités particulières à votre personnage. Les dons sont détaillés au chapitre 5. Notez votre don sur votre fiche de personnage.

Notez vos maîtrises. Votre historique vous octroie la maîtrise de deux compétences et d'un type d'outils. Notez ces détails sur votre fiche de personnage.

Votre classe aussi vous octroie des maîtrises. Consultez la description de votre classe au chapitre 3, et notez les maîtrises sur votre fiche de personnage.

Sur la fiche de personnage fournie, vous pouvez indiquer vos maîtrises de compétence et de JS en cochant le cercle qui les accompagne.

La table Aptitudes de la description de votre classe indique votre bonus de maîtrise (cf. chapitre 1), qui est de +2 pour un personnage de niveau 1. Notez ce nombre sur votre fiche de personnage. Vous consignerez d'autres valeurs liées à ces maîtrises lors de l'étape 5.

Choisissez un équipement de départ

Votre historique et votre classe vous fournissent tous deux un équipement de départ. Toute la monnaie que vous gagnez à cette étape peut aussitôt se dépenser pour du matériel du chapitre 6. Vous pouvez de plus acquérir gratuitement une babiole (cf. table Babioles à la fin du présent chapitre).

Consignez l'équipement retenu sur votre fiche de personnage. L'équipement est détaillé au chapitre 6, mais pour l'heure, contentez-vous de noter tout votre matériel ; vous vous pencherez sur ces spécificités plus tard. Sur votre fiche de personnage, vous trouverez aussi un espace réservé aux pièces de monnaie qu'il vous reste à l'issue de vos achats, mais aussi au trésor accumulé au fil de vos aventures.

Choisissez une espèce

Choisissez une espèce pour votre personnage. Les options suivantes sont détaillées au chapitre 4 : aasimar, drakéide, elfe, gnome, goliath, halfelin, humain, nain, orc et tieffelin. Une fois l'espèce choisie, notez-la sur votre fiche de personnage. Il s'agit maintenant de consigner les traits de votre espèce.

La catégorie de taille et la Vitesse de votre personnage sont déterminées par son espèce ; notez-les aussi dans les espaces prévus de votre fiche de personnage (l'initiale de votre taille suffit).

Imaginez son passé et son présent

Laissez-vous guider par l'historique et l'espèce du personnage pour imaginer son passé. Ce passé a nourri ce que votre personnage est devenu. Ces considérations vous guident (en tant que personnage) pour répondre aux questions suivantes :

- Qui a fait votre éducation ?
- Parmi vos amis d'enfance, qui était le ou la plus proche ?
- Avez-vous grandi avec un animal de compagnie ?
- Le sentiment amoureux vous est-il familier ? Le cas échéant, qui furent le ou les objets de votre amour ?
- Avez-vous été membre d'une organisation, telle qu'une guilde ou un culte religieux ? Le cas échéant, cette affiliation est-elle toujours d'actualité ?
- Quels sont les aspects de votre passé qui vous inspirent dans vos aventures d'aujourd'hui ?

Choisissez vos langues

Votre personnage connaît au moins trois langues : Le commun, plus deux langues déterminées au hasard ou choisies sur la table Langues courantes. La connaissance d'une langue indique que votre personnage sait la parler (ou du moins communiquer par son intermédiaire), la lire et l'écrire. Certaines classes et aptitudes vous octroient aussi des langues.

La table Langues courantes dresse la liste des langues les plus répandues dans les mondes de D&D. Chaque personnage joueur connaît le commun, issu de la métropole planaire de Sigil, centre névralgique du multivers. Les autres langues courantes sont héritées des premiers membres des espèces les plus présentes dans les divers mondes de D&D.

La table Langues rares dresse la liste des langues secrètes ou issues d'autres plans d'existence, par définition moins répandues dans les mondes du Plan Matériel. Certaines aptitudes permettent aux personnages d'apprendre une langue rare.

Songez à la façon dont vos choix se marient pour orienter votre personnage sur la voie de l'aventure.

Langues courantes

1d12	Langue	Origine
—	Commun	Sigil
1	Draconique	Dragons
2–3	Elfique	Elfes
4	Gigant	Géants
5	Gnome	Gnomes
6	Gobelin	Gobelinoïdes
7–8	Halfelin	Halfelins
9	Langue multiverselle des signes	Sigil
10–11	Nain	Nains
12	Orc	Orcs

Langues rares

Langue	Origine
Abyssal	Démons des Abysses
Argot des voleurs	Diverses guildes criminelles
Céleste	Célestes
Commun des profondeurs	Outreterre
Druidique	Cercles druidiques
Infernal	Diables des Neuf Enfers
Primordial*	Élémentaires
Profond	Aberrations
Sylvestre	Féerie

*Le primordial comprend les dialectes suivants : aérien, aquatique, igné et terreux. Toute créature qui connaît l'un de ces dialectes est capable de communiquer avec celles qui connaissent un autre de ces dialectes.

CHRIS SEAMAN

Étape 3. Déterminez vos valeurs de caractéristique

Pour déterminer les valeurs de caractéristique de votre personnage, commencez par générer six nombres selon les instructions ci-après, puis attribuez-les à vos six caractéristiques. Le chapitre 1 vous explique ce que signifie chaque caractéristique.

Générez vos valeurs

Déterminez vos valeurs de caractéristique selon l'une des méthodes suivantes. Votre MD peut préférer une méthode aux autres.

Valeurs standard. Reprenez les six valeurs suivantes pour vos caractéristiques : 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Génération aléatoire. Lancez quatre d6 et notez le total des trois dés les plus élevés. Répétez l'opération cinq fois de plus, de manière à obtenir six nombres.

Acquisition par points. Vous disposez de 27 points à dépenser pour l'acquisition de vos valeurs de caractéristique. Le coût de chaque valeur est indiqué dans la table Coût des valeurs de caractéristique. Exemple, une valeur de 14 coûtera 7 de vos 27 points.

Coût des valeurs de caractéristique

Valeur	Coût	Valeur	Coût
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

Attribuez les valeurs

Une fois les six valeurs générées, répartissez-les entre Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme, en gardant à l'esprit la caractéristique principale de votre classe. Notez aussi les modificateurs de caractéristique.

Si vous recourez à l'option des « valeurs standard », vous pouvez vous inspirer des suggestions de la table Valeurs standard par classe pour les répartir selon votre classe. Cette table associe les valeurs les plus élevées aux caractéristiques principales de chaque classe. Même si vous préférez une autre méthode de génération des valeurs, la table peut vous guider dans l'attribution de vos valeurs les plus élevées et les plus basses.

Historiques et espèces d'anciens ouvrages

Les historiques d'anciens ouvrages de D&D ne donnent pas d'ajustements de caractéristique. Si vous reprenez un historique d'un tel livre, ajustez vos valeurs de caractéristique en en augmentant une de 2 et une autre de 1, ou en augmentant trois valeurs de 1. Ces augmentations ne peuvent en aucun cas porter une valeur au-dessus de 20.

De même, les espèces des anciens livres présentaient des augmentations de caractéristique. Si vous reprenez une espèce issue d'un tel ouvrage, ne tenez pas compte de ces augmentations ; seules celles de votre historique s'appliquent.

De plus, si l'historique que vous choisissez ne fournit pas de don, vous recevez le don d'origines de votre choix.

Valeurs standard par classe

Classe	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha
Barbare	15	13	14	10	12	8
Barde	8	14	12	13	10	15
Clerc	14	8	13	10	15	12
Druide	8	12	14	13	15	10
Ensorceleur	10	13	14	8	12	15
Guerrier	15	14	13	8	10	12
Magicien	8	12	13	15	14	10
Moine	12	15	13	10	14	8
Occultiste	8	14	13	12	10	15
Paladin	15	10	13	8	12	14
Rôdeur	12	15	13	8	14	10
Roublard	12	15	13	14	10	8

Ajustez les valeurs

Une fois les valeurs attribuées, ajustez-les selon votre historique. Votre historique cite trois caractéristiques ; augmentez l'une d'entre elles de 2 et une autre de 1, ou bien augmentez les trois de 1. Ces augmentations ne peuvent en aucun cas porter une valeur au-dessus de 20.

Certains joueurs aiment accroître la caractéristique principale de leur classe, d'autres préfèrent augmenter une valeur basse.

Déterminez les modificateurs

Enfin, déterminez les modificateurs de caractéristique associés en vous référant à la table Valeurs et modificateurs de caractéristique. Inscrivez le modificateur à côté de chaque valeur correspondante.

Valeurs et modificateurs de caractéristique

Valeur	Modificateur	Valeur	Modificateur
3	−4	12–13	+1
4–5	−3	14–15	+2
6–7	−2	16–17	+3
8–9	−1	18–19	+4
10–11	+0	20	+5

Apparence et personnalité

Les valeurs de caractéristique, bien qu'elles en soient un élément clé, ne se limitent pas aux règles. Une fois vos valeurs de caractéristique réparties, songez à ce qu'elles disent de l'aspect et de la personnalité de votre aventurier. Un personnage doté d'une grande Force, mais d'un Charisme limité n'aura probablement pas la même allure et le même comportement qu'un autre très charismatique et plus faible sur le plan physique. Les tables suivantes vous suggèrent des épithètes descriptives pour votre personnage selon que la caractéristique correspondante est élevée ou basse.

Notez l'apparence et la personnalité de votre personnage sur sa fiche.

Force

1d4	Élevée	1d4	Basse
1	Musculeux	1	Faible
2	Athlétique	2	Frêle
3	Protecteur	3	Complexé
4	Direct	4	Fuyant

Dextérité

1d4	Élevée	1d4	Basse
1	Félin	1	Nerveux
2	Dynamique	2	Gauche
3	Remuant	3	Hésitant
4	Posé	4	Fébrile

Constitution

1d4	Élevée	1d4	Basse
1	Énergique	1	Chétif
2	Vigoureux	2	Délicat
3	Robuste	3	Léthargique
4	Solide	4	Fragile

Intelligence

1d4	Élevée	1d4	Basse
1	Résolu	1	Fruste
2	Rationnel	2	Irrationnel
3	Pédagogue	3	Inculte
4	Curieux	4	Superficiel

Sagesse

1d4	Élevée	1d4	Basse
1	Serein	1	Impulsif
2	Prévenant	2	Étourdi
3	Attentif	3	Inattentif
4	Circonspect	4	Naïf

Charisme

1d4	Élevé	1d4	Bas
1	Charmant	1	Ergoteur
2	Digne	2	Morne
3	Hilarant	3	Réservé
4	Exaltant	4	Indélicat

Créatures non alignées

La plupart des créatures dénuées de raison n'ont pas d'alignement : elles sont non alignées. Les requins, bien que prédateurs sauvages, ne sont pas foncièrement mauvais ; ils sont non alignés.

RANDALL MACKEY

Étape 4. Choisissez un alignement

Choisissez l'alignement de votre personnage parmi les options ci-après et notez-le sur votre fiche de personnage.

D&D part du principe que les personnages joueurs ne sont pas d'alignement mauvais. Consultez votre MD avant de créer un personnage mauvais.

Les neuf alignements

L'alignement d'une créature illustre globalement ses valeurs éthiques et ses idéaux. L'alignement combine deux aspects : la moralité (bon, mauvais ou neutre) et le point de vue vis-à-vis de l'ordre (loyal, chaotique ou neutre).

Les aperçus qui suivent décrivent le comportement classique des créatures ayant l'alignement en question, sachant que ces comportements varient d'un individu à l'autre.

Loyal Bon (LB). Les créatures Loyales Bonnes s'efforcent de faire le bien selon les attentes de la société. Une personne qui combat l'injustice et protège les innocents sans hésiter sera probablement Loyale Bonne.

Neutre Bon (NB). Les créatures Neutres Bonnes font de leur mieux en s'adaptant aux règles, sans pour autant s'y contraindre strictement. Une personne bienveillante qui aide les autres selon leurs besoins sera probablement Neutre Bonne.

Chaotique Bon (CB). Les créatures Chaotiques Bonnes agissent selon ce que leur conscience leur dicte, sans se soucier des attentes de la société. Un rebelle qui intercepte les collecteurs d'impôts d'un baron cruel pour reverser l'or saisi aux indigents sera probablement Chaotique Bonne.

Loyal Neutre (LN). Les individus Loyaux Neutres se conduisent en accord avec la loi, les traditions ou leur code personnel. Une personne qui adhère à une discipline de vie sans se laisser influencer par les affres des nécessiteux ni les tentations du mal sera probablement Loyale Neutre.

Neutre (N). L'alignement Neutre est celui des gens qui préfèrent éviter les questions morales et ne pas prendre parti, pour simplement agir au cas par cas, du mieux possible. Une personne que les débats moraux ennuient sera probablement Neutre.

Chaotique Neutre (CN). Les créatures Chaotiques Neutres agissent comme bon leur semble, leur propre liberté important plus que tout le reste. Une canaille qui erre dans la nature en vivant d'expédients sera probablement Chaotique Neutre.

Loyal Mauvais (LM). Les créatures Loyales Mauvaises s'approprient méthodiquement ce qu'elles désirent tout en restant dans le cadre de la loyauté, de la tradition ou de l'ordre. Un aristocrate qui exploite la population en intrigant pour le pouvoir sera probablement Loyal Mauvais.

Neutre Mauvais (NM). Neutre Mauvais est l'alignement des personnes qui se moquent bien du mal qu'elles peuvent causer pour assouvir leurs désirs. Un criminel qui vole et tue comme bon lui semble sera probablement Neutre Mauvais.

Chaotique Mauvais (CM). La violence gratuite des créatures Chaotiques Mauvaises est motivée par la haine ou la soif de sang. Un scélérat dont les desseins sont animés par la vengeance et les ravages sera probablement Chaotique Mauvais.

On peut visualiser les alignements selon cette grille ; avec des créatures qui incarnent ces alignements.

Alignement et personnalité

L'alignement peut façonner la personnalité, les buts et les convictions d'un personnage. Si l'on se penche sur les deux aspects de l'alignement, on peut s'inspirer des listes ci-après pour évoquer la personnalité d'un aventurier.

Traits de personnalité par alignement

Alignement	1d4	Trait associé
Chaotique	1	Vantard
	2	Inconsidéré
	3	Rebelle
	4	Égocentrique
Bon	1	Compatissant
	2	Secourable
	3	Honnête
	4	Bienfaisant
Mauvais	1	Malhonnête
	2	Vindicatif
	3	Cruel
	4	Cupide
Loyal	1	Coopératif
	2	Fiable
	3	Critique
	4	Méthodique
Neutre	1	Égoïste
	2	Indifférent
	3	Taiseux
	4	Pragmatique

Étape 5. Finalisez

Il s'agit désormais de remplir le reste de votre fiche de personnage.

Consignez les aptitudes de classe

Consultez la table Aptitudes de votre classe au chapitre 3, et notez les aptitudes de niveau 1. Les aptitudes de classe sont détaillées dans ce même chapitre.

Certaines aptitudes de classe offrent des choix. Lisez bien toutes vos aptitudes et faites votre choix parmi ces options, le cas échéant.

Valeurs à noter

Consignez les nombres suivants sur votre fiche de personnage.

Jets de sauvegarde. Pour tous les jets de sauvegarde dont vous avez la maîtrise, ajoutez votre bonus de maîtrise au modificateur de caractéristique correspondant et notez le total. Certains joueurs aiment aussi noter le modificateur des JS dont ils n'ont pas la maîtrise, c'est-à-dire le simple modificateur de caractéristique correspondant.

Compétences. Pour toutes les compétences dont vous avez la maîtrise, ajoutez votre bonus de maîtrise au modificateur de caractéristique correspondant et notez le total. Vous souhaiterez peut-être noter le modificateur des compétences dont vous n'avez pas la maîtrise, c'est-à-dire le simple modificateur de caractéristique correspondant.

Perception passive. Il arrive que votre MD détermine si votre personnage a remarqué quelque chose sans vous demander de test de Sagesse (Perception) ; il fait alors appel à votre Perception passive. Cette valeur représente votre conscience globale de l'environnement lorsque vous ne recherchez pas activement quelque chose. Cette formule vous permet de calculer votre valeur de Perception passive :

Perception passive = 10 + modificateur aux tests de Sagesse (Perception)

Tenez compte de tous les modificateurs qui s'appliquent à vos tests de Sagesse (Perception). Exemple : si votre personnage est doté d'une valeur de Sagesse de 15 et de la maîtrise de la compétence Perception, il dispose d'une Perception passive de 14 (10 + 2 du modificateur de Sagesse + 2 de maîtrise).

Points de vie. Votre classe et votre modificateur de Constitution déterminent votre maximum de points de vie au niveau 1, comme le montre la table Points de vie au niveau 1 par classe.

Points de vie au niveau 1 par classe

Classe	Maximum de points de vie
Barbare	12 + modificateur de Con
Guerrier, Paladin ou Rôdeur	10 + modificateur de Con
Barde, Clerc, Druide, Moine, Occultiste ou Roublard	8 + modificateur de Con
Ensorceleur ou Magicien	6 + modificateur de Con

La fiche de personnage présente un espace pour noter vos points de vie actuels lorsque vous subissez des dégâts, ainsi que les éventuels points de vie temporaires dont vous

CHRIS SEAMAN

pourriez bénéficier. Un autre espace permet de comptabiliser les jets de sauvegarde contre la mort.

Dés de vie. La description de votre classe vous indique le type de dé des dés de vie (ou DV) de votre personnage ; notez-le sur votre fiche de personnage. Au niveau 1, votre personnage dispose de 1 dé de vie. Vous pouvez dépenser des DV pour récupérer des points de vie pendant un Repos court. Votre fiche de personnage comprend aussi un espace pour noter combien de DV vous avez dépensés.

Initiative. Notez votre modificateur de Dextérité dans l'espace attribué à l'Initiative sur votre fiche.

Classe d'armure. Sans armure ni bouclier, votre classe d'armure de base est égale à 10 plus votre modificateur de Dextérité. Si votre équipement de départ comprend une armure ou un bouclier (ou les deux), le calcul de la CA obéit aux règles du chapitre 6. Certaines aptitudes de classe entraînent un calcul encore différent de la CA.

Attaques. Consignez vos armes de départ dans la section Armes et sorts mineurs offensifs de votre fiche. Le bonus d'attaque d'une arme dont vous avez la maîtrise est l'un des deux suivants, sauf mention contraire dans les propriétés de l'arme :

Bonus d'attaque au corps à corps =
modificateur de Force + bonus de maîtrise
Bonus d'attaque à distance =
modificateur de Dextérité + bonus de maîtrise

Consultez les dégâts et les propriétés de vos armes au chapitre 6. Le même modificateur de caractéristique s'applique aux jets d'attaque et de dégâts d'une arme donnée.

Incantation. Notez le DD de sauvegarde de vos sorts et le bonus à l'attaque des sorts concernés, selon les formules suivantes :

DD de sauvegarde des sorts = 8 + modificateur de caractéristique d'incantation + bonus de maîtrise
Bonus d'attaque de sort = modificateur de caractéristique d'incantation + bonus de maîtrise

Votre caractéristique d'incantation pour un sort donné est déterminée par l'aptitude qui vous permet de le lancer.

Emplacements de sort, sorts mineurs et sorts préparés. Si votre classe vous octroie l'aptitude Sorts ou Magie de pacte, la table Aptitudes correspondante indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez, le nombre de sorts mineurs que vous connaissez et le nombre de sorts que vous pouvez préparer. Sélectionnez vos sorts mineurs et vos sorts préparés, puis notez-les avec votre quota d'emplacements de sort sur votre fiche de personnage.

Nommez votre personnage

Donnez un nom à votre personnage et notez-le sur sa fiche. Laissez libre cours à votre imagination. Était-ce le nom d'un ancêtre ? A-t-il une signification religieuse ou autre ? Est-ce simplement un nom que vous vous êtes donné ?

Les ultimes détails

À l'approche de la conclusion de la création de votre personnage, songez aux derniers détails que vous pourriez préciser. Vous pourriez par exemple vous poser les questions suivantes sur son compte :

- Quel est son genre ?
- Quelle personne ou communauté est la plus chère à son cœur ?
- Quelle est sa pire crainte ?
- Dans ses aventures, est-il en quête de savoir, de fortune, de gloire, d'illumination, de justice, de miséricorde, de pouvoir ou d'autre chose ?

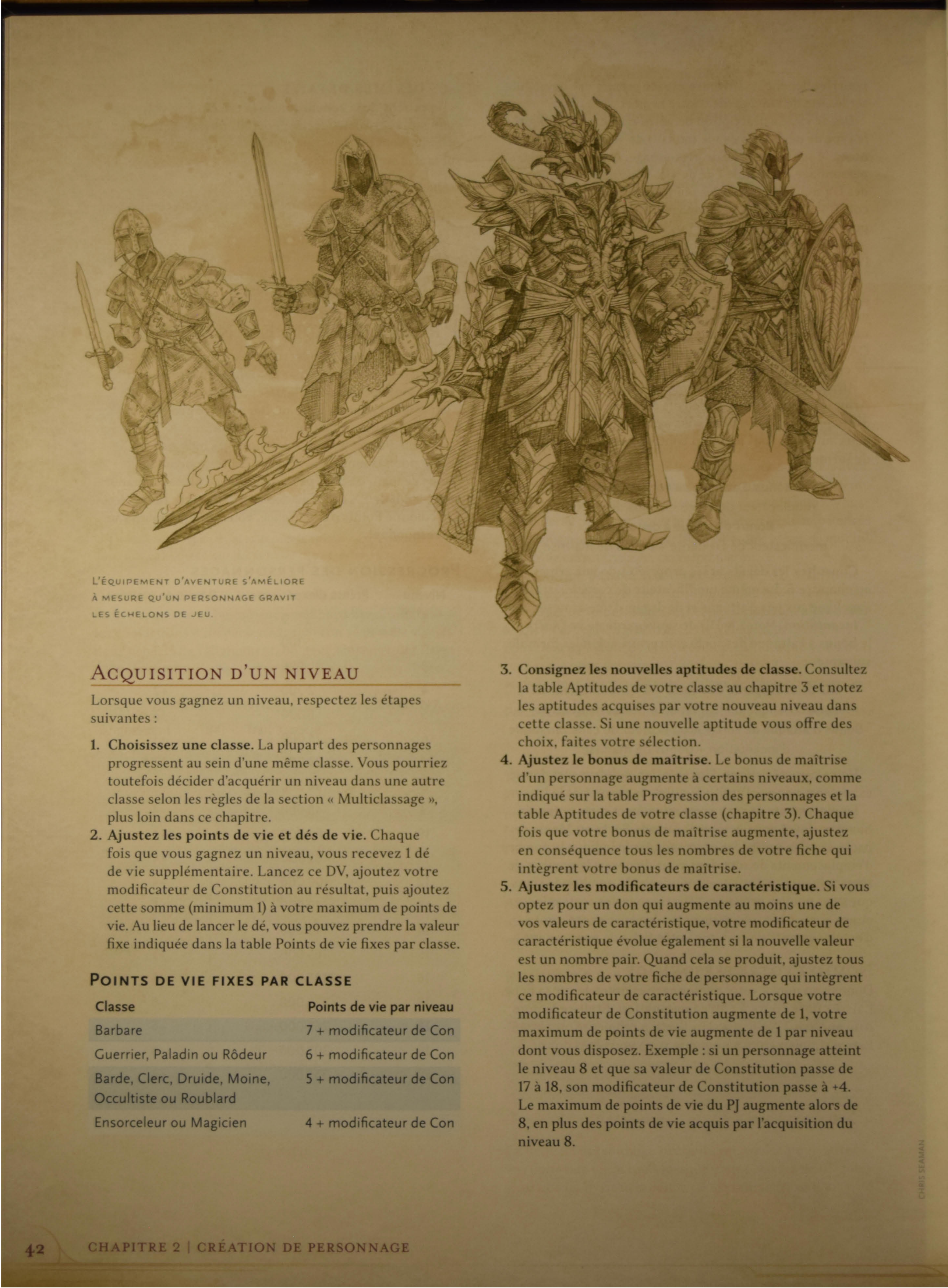
Progression en niveaux

Au fil de ses aventures, votre personnage gagne de l'expérience, représentée par les points d'expérience (PX). Un personnage qui cumule un certain total de points d'expérience gagne en savoir-faire. Cette progression se traduit par l'acquisition d'un niveau.

La table Progression des personnages indique les PX requis pour atteindre les niveaux correspondants et le bonus de maîtrise d'un personnage de ce niveau. Quand votre total de PX égale ou dépasse le nombre indiqué à la colonne Points d'expérience, vous accédez au niveau correspondant.

Progression des personnages

Niveau	Points d'expérience	Bonus de maîtrise
1	0	+2
2	300	+2
3	900	+2
4	2 700	+2
5	6 500	+3
6	14 000	+3
7	23 000	+3
8	34 000	+3
9	48 000	+4
10	64 000	+4
11	85 000	+4
12	100 000	+4
13	120 000	+5
14	140 000	+5
15	165 000	+5
16	195 000	+5
17	225 000	+6
18	265 000	+6
19	305 000	+6
20	355 000	+6



L'ÉQUIPEMENT D'AVENTURE S'AMÉLIORE À MESURE QU'UN PERSONNAGE GRAVIT LES ÉCHELONS DE JEU.

Acquisition d'un niveau

Lorsque vous gagnez un niveau, respectez les étapes suivantes :

1. **Choisissez une classe.** La plupart des personnages progressent au sein d'une même classe. Vous pourriez toutefois décider d'acquérir un niveau dans une autre classe selon les règles de la section « Multiclassage », plus loin dans ce chapitre.
2. **Ajustez les points de vie et dés de vie.** Chaque fois que vous gagnez un niveau, vous recevez 1 dé de vie supplémentaire. Lancez ce DV, ajoutez votre modificateur de Constitution au résultat, puis ajoutez cette somme (minimum 1) à votre maximum de points de vie. Au lieu de lancer le dé, vous pouvez prendre la valeur fixe indiquée dans la table Points de vie fixes par classe.

Points de vie fixes par classe

Classe	Points de vie par niveau
Barbare	7 + modificateur de Con
Guerrier, Paladin ou Rôdeur	6 + modificateur de Con
Barde, Clerc, Druide, Moine, Occultiste ou Roublard	5 + modificateur de Con
Ensorceleur ou Magicien	4 + modificateur de Con

3. **Consignez les nouvelles aptitudes de classe.** Consultez la table Aptitudes de votre classe au chapitre 3 et notez les aptitudes acquises par votre nouveau niveau dans cette classe. Si une nouvelle aptitude vous offre des choix, faites votre sélection.
4. **Ajustez le bonus de maîtrise.** Le bonus de maîtrise d'un personnage augmente à certains niveaux, comme indiqué sur la table Progression des personnages et la table Aptitudes de votre classe (chapitre 3). Chaque fois que votre bonus de maîtrise augmente, ajustez en conséquence tous les nombres de votre fiche qui intègrent votre bonus de maîtrise.
5. **Ajustez les modificateurs de caractéristique.** Si vous optez pour un don qui augmente au moins une de vos valeurs de caractéristique, votre modificateur de caractéristique évolue également si la nouvelle valeur est un nombre pair. Quand cela se produit, ajustez tous les nombres de votre fiche de personnage qui intègrent ce modificateur de caractéristique. Lorsque votre modificateur de Constitution augmente de 1, votre maximum de points de vie augmente de 1 par niveau dont vous disposez. Exemple : si un personnage atteint le niveau 8 et que sa valeur de Constitution passe de 17 à 18, son modificateur de Constitution passe à +4. Le maximum de points de vie du PJ augmente alors de 8, en plus des points de vie acquis par l'acquisition du niveau 8.

CHRIS SEAMAN

Dons supplémentaires au niveau 20

Le MD peut recourir aux dons en guise de progression au-delà du niveau 20, pour octroyer un supplément de puissance aux personnages qui n'ont plus de niveaux à gagner. Selon cette approche, tout personnage acquiert un don de son choix pour chaque tranche de 30 000 PX accumulée au-delà des 355 000 PX. Les dons de Faveur épique sont particulièrement adaptés dans ce cadre, mais les joueurs peuvent opter pour tout don dont leur personnage remplit les prérequis.

Échelons de jeu

À chaque nouveau niveau, les personnages acquièrent de nouvelles capacités qui les arment pour affronter de plus grandes épreuves. Au fil de la progression des aventuriers, le ton du jeu évolue aussi et les enjeux de la campagne grandissent. Une bonne approche consiste à considérer l'arc narratif des personnages et de la campagne selon les quatre échelons de jeu qui jalonnent le périple du niveau 1, tout début de leur carrière d'aventuriers, au niveau 20, apogée de leur épopée. Ces échelons ne sont assortis d'aucune règle, toutefois ; ils rappellent simplement que l'expérience de jeu évolue au fil de l'acquisition de niveaux des personnages.

Échelon 1 (niveaux 1 à 4)

Au premier échelon, les personnages apprennent les ficelles de l'aventure, même s'ils se distinguent déjà du reste de la population par leurs capacités extraordinaires. Ils apprennent leurs premières aptitudes de classe et optent pour une sous-classe. Les dangers qu'ils affrontent menacent généralement des fermes locales ou des villages.

Échelon 2 (niveaux 5 à 10)

Au deuxième échelon, les personnages sont des aventuriers à part entière. Les incantateurs ont accès à des sorts emblématiques tels que *boule de feu*, *éclair* et *rappel à la vie*. La plupart des classes martiales acquièrent la capacité de porter plusieurs attaques par round. Les personnages font désormais face à des dangers qui menacent des cités et de petits royaumes.

Échelon 3 (niveaux 11 à 16)

Au troisième échelon, les personnages ont atteint un niveau qui en fait des aventuriers d'exception. Au niveau 11, de nombreux incantateurs apprennent des sorts qui ont un impact sur la réalité. D'autres personnages gagnent des aptitudes leur permettant d'effectuer davantage d'attaques ou d'exécuter de réelles prouesses martiales. Ces aventuriers sont souvent confrontés à des menaces qui touchent tout un pays, voire plusieurs.

Échelon 4 (niveaux 17 à 20)

Au quatrième échelon, les aventuriers atteignent le summum de leurs aptitudes de classe, qui en font des parangons d'héroïsme. De leurs réussites et de leurs échecs dépendent peut-être le destin du monde et l'ordre du multivers.

Commencer à plus haut niveau

Votre MD peut faire débuter les personnages du groupe à un niveau supérieur à 1. Commencer au niveau 3 est même une bonne idée pour un groupe constitué de joueurs chevronnés de D&D.

Créer votre personnage

La création d'un personnage de plus haut niveau reprend les étapes de création mises en avant dans ce chapitre et les règles de progression après le niveau 1 de la section « Progression en niveaux ». Vous débutez avec autant de PX que le minimum requis pour votre niveau de départ. Exemple : si le MD vous fait commencer au niveau 10, vous disposez de 64 000 PX.

Équipement de départ

Si votre MD le souhaite, votre personnage ne se contente pas de l'équipement de départ d'un PJ de niveau 1 et peut même disposer d'un ou plusieurs objets magiques. La table Équipement de départ à plus haut niveau peut lui servir de guide.

Votre MD vous dira également quel équipement vous pouvez acheter avec votre argent de départ. Exemple : les armes à feu décrites au chapitre 6 sont trop chères pour des personnages de niveau 1, mais peuvent être disponibles à l'achat si votre MD le souhaite.

Équipement de départ à plus haut niveau

Niveau de départ	Équipement et fonds	Objets magiques
2–4	Équipement de départ standard	1 courant
5–10	500 po plus 1d10 x 25 po, plus l'équipement de départ standard	1 courant, 1 peu courant
11–16	5 000 po plus 1d10 x 250 po, plus l'équipement de départ standard	2 courants, 3 peu courants, 1 rare
17–20	20 000 po plus 1d10 x 250 po, plus l'équipement de départ standard	2 courants, 4 peu courants, 3 rares, 1 très rare

Multiclassage

Le multiclassage vous permet d'acquérir des niveaux dans plusieurs classes. Cette règle vous permet d'acquérir un niveau dans une nouvelle classe chaque fois que vous progressez en niveau, au lieu de simplement ajouter un niveau à votre classe existante. Ce faisant, vous conjuguez les aptitudes de ces classes pour élaborer un concept de personnage qui s'écarte de ce que proposerait une seule classe.

Prérequis

Pour avoir accès à une nouvelle classe, vous devez disposer d'une valeur de 13 dans la caractéristique principale de cette nouvelle classe et de votre ou vos classes existantes. Exemple : un Barbare qui décide de se multiclasser en Druide doit disposer d'au moins 13 en Force et en Sagesse, la Force étant la caractéristique principale des Barbares et la Sagesse celle des Druides.

Points d'expérience

Le coût en points d'expérience demandé par l'acquisition d'un niveau se base sur votre niveau de personnage total, comme indiqué sur la table Progression des personnages, et non sur votre niveau dans une classe donnée. Exemple : si vous êtes un Clerc 6/Guerrier 1, vous devez gagner assez de PX pour atteindre le niveau 8 avant de pouvoir prendre un deuxième niveau de Guerrier ou un septième de Clerc.

Points de vie et dés de vie

Vous gagnez les points de vie de votre nouvelle classe selon ce qu'elle octroie au-delà du niveau 1. Vous n'acquérez les points de vie au niveau 1 d'une classe que lorsque votre niveau total de personnage est de 1.

Vous ajoutez les dés de vie octroyés par toutes vos classes pour constituer votre réserve de dés de vie. Si ces dés sont du même type, vous pouvez les regrouper. Exemple : le Guerrier et le Paladin utilisent tous deux le d10, si bien que les DV d'un Paladin 5/Guerrier 5 sont dix d10. Si vos classes vous octroient des DV de types différents, tenez un compte séparé. Exemple : si vous êtes un Clerc 5/Paladin 5, vous disposez comme DV de cinq d8 et de cinq d10.

Bonus de maîtrise

Votre bonus de maîtrise se base sur votre niveau de personnage total, comme indiqué sur la table Progression des personnages, et non sur votre niveau dans une classe donnée. Exemple : si vous êtes Guerrier 3/Roublard 2, votre bonus de maîtrise est celui d'un personnage de niveau 5, soit +3.

Maîtrises

À l'acquisition de votre premier niveau dans une classe autre que celle de départ, vous ne gagnez que certaines des maîtrises de départ de cette nouvelle classe, comme indiqué dans la description de chaque classe au chapitre 3.

Aptitudes de classe

Lorsque vous acquérez un nouveau niveau dans une classe, vous obtenez les aptitudes associées à ce niveau. Certaines aptitudes sont soumises à des règles additionnelles dans le cas d'un multiclassage. Consultez les détails concernant le multiclassage compris dans la description des classes concernées.

Des règles spéciales s'appliquent à Attaque supplémentaire, à Sorts et aux aptitudes qui modifient le calcul de la classe d'armure (comme Défense sans armure).

Classe d'armure

Si vous disposez de plusieurs méthodes de calcul de la classe d'armure, une seule d'entre elles peut s'appliquer à la fois. Exemple : un Ensorceleur/Moine doté de la Résistance draconique de l'Ensorceleur et de la Défense sans armure du Moine doit choisir laquelle de ces deux aptitudes s'applique pour le calcul de sa CA.

Attaque supplémentaire

Si vous recevez l'aptitude Attaque supplémentaire par le biais de plus d'une classe, ces aptitudes ne se cumulent pas. Vous ne pouvez pas effectuer plus de deux attaques par le biais de cette aptitude, sauf si une aptitude mentionne le contraire (comme l'aptitude Double attaque supplémentaire du Guerrier).

De même, la manifestation Lame assoiffée de l'Occultiste, qui vous octroie l'aptitude Attaque supplémentaire par l'intermédiaire de votre arme de pacte, ne vous confère pas d'attaque additionnelle si vous disposez déjà d'Attaque supplémentaire.

Sorts

Votre capacité à lancer des sorts dépend en partie de vos niveaux combinés dans vos diverses classes d'incantateur et en partie de vos niveaux spécifiques dans ces classes. Quand vous disposez de l'aptitude Sorts par le biais de plus d'une classe, les règles qui suivent s'appliquent. Si vous vous multiclassez et qu'une seule de vos classes vous octroie l'aptitude Sorts, ce sont les règles de cette classe qui s'appliquent.

Sorts préparés. Vous déterminez séparément quels sorts vous pouvez préparer pour chaque classe, comme le ferait un personnage qui n'a qu'une classe. Exemple : si vous êtes Ensorceleur 3/Rôdeur 4, vous pouvez préparer cinq sorts de Rôdeur du 1er niveau et six sorts d'Ensorceleur du 1er ou 2e niveau (en plus des quatre sorts mineurs d'Ensorceleur).

Chaque sort que vous préparez est associé à l'une de vos classes, sachant que vous recourez à la caractéristique d'incantation de cette même classe lorsque vous lancez ce sort.

Sorts mineurs. Quand l'un de vos sorts mineurs est censé gagner en puissance à plus haut niveau, cette puissance accrue se base sur votre niveau total et non sur votre niveau dans une classe donnée, sauf mention contraire dans la description du sort.

Incantateurs multiclassés : emplacements par niveau de sort

Niveau	1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Emplacements de sort. Pour déterminer vos emplacements de sort disponibles, commencez par ajouter ce qui suit :

- Tous vos niveaux de Barde, Clerc, Druide, Ensorceleur et Magicien.
- La moitié de vos niveaux (arrondir au supérieur) de Paladin et de Rôdeur.
- Le tiers de vos niveaux (arrondir à l'inférieur) de Guerrier si vous disposez de la sous-classe Chevalier occulte et de Roublard si vous avez la sous-classe Arnaqueur arcanique.

Consultez alors la table Incantateur multiclassé en trouvant ce total dans la colonne Niveau. Pour toute classe dotée de l'aptitude Sorts, vous vous servez des emplacements indiqués sur cette ligne pour lancer vos sorts d'un niveau donné.

Il peut arriver que la table vous octroie des emplacements de sort d'un niveau supérieur aux sorts que vous pouvez préparer. Vous pouvez vous servir de ces emplacements, mais uniquement pour lancer vos sorts de niveau moindre. Quand vous lancez ainsi un sort de moindre niveau qui présente des effets accrus à plus haut niveau, comme *mains brûlantes*, vous pouvez déployer ces effets selon la règle normale.

Exemple : si vous êtes Ensorceleur 3/Rôdeur 4, on considère que vous êtes un personnage de niveau 5 pour déterminer vos emplacements de sort (totalité de vos niveaux d'Ensorceleur plus la moitié de vos niveaux de Rôdeur). Comme le montre la table Incantateur multiclassé, vous disposez de quatre emplacements du 1er niveau, trois du 2e niveau et deux du 3e niveau. Vous ne pouvez en revanche pas lancer de sort du 3e niveau, pas plus que vous ne pouvez préparer de sort du 2e niveau de Rôdeur. Vous pouvez dans ce cas vous servir des emplacements de sort des niveaux correspondants pour lancer les sorts que vous préparez, avec la possibilité dans certains cas d'améliorer leurs effets.

Un personnage doté de niveaux de Paladin et d'Occultiste peut invoquer à la fois son serment sacré et son protecteur d'outre-monde.

Magie de pacte. Si vous disposez de l'aptitude Magie de pacte (tirée de la classe d'Occultiste) en plus de celle de Sorts, vous pouvez vous servir des emplacements de sort acquis par Magie de pacte pour lancer des sorts que vous avez préparés par le biais de classes dotées de l'aptitude Sorts ; de même, les emplacements acquis par l'aptitude Sorts vous permettent de lancer les sorts d'Occultiste que vous avez préparés.

CHRIS SEAMAN

Babioles

À la création de votre personnage, vous pouvez lancer le dé une fois en consultant la table Babioles pour acquérir l'un de ces objets de taille TP, entouré d'une aura de mystère. Le MD aussi peut se référer à cette table. Elle peut servir à garnir une salle de donjon ou les poches d'une créature.

Babioles

1d100	Babiole
01	Main momifiée de gobelin
02	Cristal qui luit faiblement au clair de lune
03	Pièce d'or frappée dans une contrée inconnue
04	Journal intime dans une langue que vous ignorez
05	Bague en laiton qui ne ternit pas
06	Vieille pièce d'échecs en verre
07	Deux osselets qui servent de dés, avec un crâne à la place des six points
08	Petite idole de créature effroyable, qui provoque des cauchemars quand vous dormez à côté
09	Mèche de cheveux
10	Titre de propriété terrestre dans un royaume qui vous est inconnu
11	Bloc de 30 g d'un matériau inconnu
12	Poupée de chiffon hérissée d'aiguilles
13	Dent issue d'une bête inconnue
14	Énorme écaille, peut-être issue d'un dragon
15	Plume d'un vert très vif
16	Vieille carte divinatoire à votre effigie
17	Globe de verre empli de fumée mouvante
18	Œuf de 500 g à la coquille rouge vif
19	Pipe qui fait des bulles
20	Bocal de verre renfermant un morceau de chair flottant dans la saumure
21	Boîte à musique de facture gnome qui produit une mélodie évoquant votre enfance
22	Statuette en bois représentant un halfelin arrogant
23	Globe en laiton gravé d'étranges runes
24	Disque de pierre multicolore
25	Symbole en argent représentant un corbeau
26	Bourse contenant quarante-sept dents, dont l'une est pourrie
27	Fragment d'obsidienne au contact toujours chaud
28	Griffe de dragon enfilée sur un collier de cuir
29	Paire de vieilles chaussettes
30	Livre vierge dont les pages refusent toute inscription, à l'encre, à la craie, au fusain ou autre
31	Insigne en argent représentant une étoile à cinq branches
32	Couteau ayant appartenu à un parent
33	Fiole de verre remplie de rognures d'ongles
34	Dispositif métallique rectangulaire avec deux minuscules coupelles métalliques à une extrémité, qui projette des étincelles lorsqu'on le mouille
35	Gant blanc à paillettes taillé pour un humain
36	Gilet pourvu de cent poches minuscules
37	Pierre qui ne pèse rien
38	Ébauche de portrait de gobelin
39	Fiole de verre vide qui sent le parfum
40	Gemme qui apparaît comme un simple morceau de charbon, pour tous hormis vous
41	Lambeau de vieille bannière
42	Insigne militaire d'un légionnaire disparu
43	Cloche en argent sans battant
44	Canari mécanique dans une lampe
45	Coffre miniature dont la base est sculptée à l'image de nombreuses pattes
46	Esprit follet mort dans une bouteille en verre translucide
47	Boîte métallique sans ouverture qui sonne comme si elle était remplie de liquide, de sable, d'araignées ou de verre brisé (choisissez)
48	Globe de verre rempli d'eau dans lequel nage un poisson rouge mécanique
49	Cuillère en argent dont le manche est gravé d'un *M*
50	Sifflet en bois de teinte dorée
51	Scarabée mort de la taille de la main
52	Deux petits soldats dont l'un n'a plus de tête
53	Petite boîte remplie de boutons de tailles diverses
54	Bougie qui ne s'allume pas
55	Cage miniature dépourvue de porte

1d100	Babiole
56	Vieille clef
57	Carte au trésor indéchiffrable
58	Poignée d'une épée brisée
59	Patte de lapin
60	Œil de verre
61	Camée représentant un individu hideux
62	Crâne en argent de la taille d'une pièce
63	Masque en albâtre
64	Cône d'encens noir et poisseux qui empeste
65	Bonnet de nuit qui fait faire de beaux rêves
66	Chausse-trappe en os
67	Monture de monocle en or sans verre
68	Cube de 2,5 cm, une couleur par face
69	Poignée de porte en cristal
70	Sachet rempli de poussière rose
71	Passage d'une superbe mélodie, sous forme de partition sur deux bouts de parchemin
72	Boucle d'oreille en goutte contenant une vraie larme
73	Coquille d'œuf peinte de scènes de misère aussi détaillées que dérangeantes
74	Éventail qui figure un chat endormi quand on le déplie
75	Assortiment de pipeaux en os
76	Trèfle à quatre feuilles glissé dans un ouvrage sur les bonnes manières
77	Feuille de parchemin sur laquelle est dessiné un engin mécanique
78	Fourreau ouvragé adapté à aucune des lames essayées
79	Invitation à une fête où un meurtre a eu lieu
80	Pentacle de bronze dont le centre est gravé d'une tête de rat
81	Mouchoir violet brodé du nom d'un archimage
82	Moitié du plan d'un temple, château ou autre structure

1d100	Babiole
83	Morceau d'étoffe plié qui fait un élégant couvre-chef une fois déplié
84	Récépissé de dépôt dans une banque d'une ville lointaine
85	Journal intime dont il manque sept pages
86	Tabatière vide en argent portant l'inscription « songes »
87	Symbole sacré en fer honorant un dieu inconnu
88	Ouvrage sur un héros de légende, son ascension et sa chute, sans le dernier chapitre
89	Fiole de sang de dragon
90	Flèche ancestrale de facture elfique
91	Aiguille impliable
92	Broche ouvragée de facture naine
93	Bouteille de vin vide portant l'étiquette « Cuvée du Magicien des vins, Béguin du dragon rouge, 331422-O »
94	Carreau de mosaïque à la surface émaillée multicolore
95	Souris pétrifiée
96	Drapeau de pirate noir orné d'une tête de mort draconique
97	Minuscule crabe ou araignée mécanique qui se déplace quand on ne l'observe pas
98	Bocal en verre renfermant du lard, avec l'étiquette « Graisse de griffon »
99	Boîte en bois au fond en céramique contenant un ver vivant dont chaque extrémité présente une tête
00	Urne métallique renfermant les cendres d'un héros

COUPLEOFKOOKS

Les héros Mercion, Molliver, Cœur-vaillant et Ringlerun protègent un portail ouvrant sur un autre plan contre une invasion diabolique.

CHAPITRE 3

CLASSES DE PERSONNAGE

LA CLASSE D'UN PERSONNAGE LUI FOURNIT SES facultés les plus exaltantes. Ce chapitre propose douze classes, assorties chacune de quatre sous-classes ; le tout étant résumé ci-après.

Barbare. Laissez-vous porter par la rage pour déferler dans la mêlée. Puis suivez la *Voie*...

de l'Arbre-Monde pour puiser dans la vitalité du cosmos.
du Berserker pour déchaîner une violence brute.
du Cœur sauvage pour manifester vos affinités avec la faune.
du Zélateur pour aligner votre rage sur l'ire d'un dieu.

Barde. Interprétez des sorts qui inspirent et soignent vos alliés, ou envoûtent vos adversaires. Rejoignez ensuite le *Collège*...

de la Danse pour exploiter votre grâce au combat.
du Savoir pour recueillir connaissance et secrets magiques.
de la Séduction pour tisser la magie envoûtante de Féerie.
de la Vaillance pour agrémenter vos armes de sortilèges.

Clerc. Invoquez la magie divine pour soigner, galvaniser ou châtier autrui. Adonnez-vous ensuite au Domaine de la...

Guerre pour inspirer la bravoure et corriger l'ennemi.
Lumière pour brandir une implacable lumière protectrice.
Ruse pour entourlouper les esprits Hostiles.
Vie pour exceller en guérison.

Druide. Canalisez la magie sauvage pour soigner, changer de forme ou contrôler les éléments. Rejoignez ensuite le *Cercle*...

des Astres pour gagner des pouvoirs sous forme stellaire.
de la Lune pour adopter de puissantes formes animales.
des Mers pour canaliser les marées et les tempêtes.
de la Terre pour puiser dans la magie de l'environnement.

Ensorceleur. Exploitez votre magie intrinsèque en la façonnant à votre guise. Exploitez ensuite la Sorcellerie...

aberrante pour recourir à une étrange magie psionique.
draconique pour exhaler la magie des dragons.
mécanique pour canaliser les forces cosmiques de l'ordre.
sauvage pour déchaîner la magie du chaos.

Guerrier. Maîtrisez toutes les armes et armures. Incarnez ensuite le...

Champion pour accomplir des prouesses martiales.
Chevalier occulte pour apprendre des sorts profitables au combat.
Maître de guerre pour profiter de manœuvres spéciales.
Soldat psi pour agrémenter vos attaques de puissance psionique.

Magicien. Étudiez la magie arcanique et maîtrisez des sorts en tout genre. Incarnez ensuite...

l'Abjurateur pour protéger vos alliés et bannir vos ennemis.
le Devin pour exhumer les secrets du multivers.
l'Évocateur pour produire des effets explosifs.
l'Illusionniste pour tisser des sorts trompeurs.

Moine. Foncez dans la mêlée en esquivant les coups, pour frapper vite et fort. Optez alors pour le *Credo*...

des Éléments pour manipuler les énergies élémentaires.
de la Miséricorde pour soigner ou blesser d'un contact.
de l'Ombre pour vous fondre avec les ombres.
de la Paume pour maîtriser le combat à mains nues.

Occultiste. Lancez des sorts issus d'un savoir occulte. Puis scellez un pacte avec le Protecteur...

Archifée pour user de téléportation et de magie féerique.
Céleste pour soigner autrui par la magie séraphique.
Fiélon pour invoquer de sinistres puissances.
Grand Ancien pour vous plonger dans le savoir interdit.

Paladin. Par les armes et le divin, châtiez l'adversaire et protégez vos alliés. Prêtez ensuite le *Serment*...

des Anciens pour préserver la vie, la joie et la nature.
de Dévotion pour vous inspirer des anges justiciers.
de Gloire pour atteindre les sommets de l'héroïsme.
de Vengeance pour traquer les malfaiteurs.

Rôdeur. Conjuguez l'excellence martiale, la magie sauvage et les facultés de survie. Incarnez ensuite le...

Belluaire pour vous lier à une bête primale.
Chasseur pour protéger la nature de votre souplesse martiale.
Traqueur des ténèbres pour débusquer l'ennemi tapi dans les ombres.
Vagabond féerique pour manifester la jovialité et la fureur des fées.

Roublard. Assénez de meurtrières Attaques sournoises tout en évitant adroitement les coups. Incarnez ensuite...

l'Âme acérée pour frapper l'ennemi de lames psioniques.
l'Arnaqueur arcanique pour agrémenter votre furtivité de magie.
l'Assassin pour tendre des embuscades et inoculer du poison.
le Voleur pour exceller en infiltration et en chasse au trésor.

ANDREA PIPARO

Barbare

Combattant farouche animé par la rage primale

Traits de base du Barbare

Caractéristique principale	Force
Dé de vie	d12 par niveau de Barbare
Maîtrise des jets de sauvegarde	Force et Constitution
Maîtrises de compétence	*2 au choix parmi :* Athlétisme, Dressage, Intimidation, Nature, Perception et Survie
Maîtrises d'arme	Armes courantes et armes de guerre
Formation aux armures	Armures légères et intermédiaires, et boucliers
Équipement de départ	*Choisissez A ou B :* (A) Hache à deux mains, 4 hachettes, paquetage d'explorateur et 15 po ; ou (B) 75 po

Les Barbares sont de puissants combattants animés par les forces primitives du multivers, qu'ils manifestent sous forme de Rage. Cette Rage ne se limite pas à la colère ni une simple émotion, mais incarne la férocité du prédateur, la fureur de la tempête et le tumulte des mers.

Certains Barbares personnifient leur Rage par un esprit féroce ou un ancêtre vénéré. D'autres y voient un lien avec les tourments du monde, comme l'enchevêtrement confus de la magie sauvage ou l'expression de leur identité profonde. Pour chacun d'entre eux, cette Rage alimente non seulement leurs talents martiaux, mais aussi leurs réflexes extraordinaires et leurs sens aiguisés.

Les Barbares sont souvent les protecteurs et meneurs de leur communauté. Ils foncent tête baissée vers les menaces pour épargner cette tâche à celles et ceux qu'ils protègent. Cette témérité les destine à une vie d'aventure.

Devenir Barbare...

En tant que personnage de niveau 1

- Recevez tous les traits de l'encadré Traits de base du Barbare.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Barbare, qui figurent dans la table Aptitudes du Barbare.

En tant que personnage multiclassé

- Recevez les traits suivants de l'encadré Traits de base du Barbare : Dé de vie, maîtrise des armes de guerre et port des boucliers.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Barbare, qui figurent dans la table Aptitudes du Barbare.

Aptitudes de classe du Barbare

En tant que Barbare, vous recevez les aptitudes de classe ci-après lorsque vous atteignez les niveaux de Barbare spécifiés. Ces aptitudes sont répertoriées dans la table Aptitudes du Barbare.

Niveau 1 : Rage

Vous pouvez vous animer d'une force primitive appelée Rage, qui vous investit d'une puissance et d'une résistance accrues. Vous pouvez entrer en Rage, par une action Bonus, si vous ne portez pas d'armure lourde.

Vous pouvez entrer en Rage autant de fois par jour qu'indiqué dans la colonne Rages de la table Aptitudes du Barbare, pour votre niveau de Barbare. Vous en regagnez une utilisation lorsque vous terminez un Repos court, et récupérez tout le quota en terminant un Repos long.

Tant que votre Rage est active, les règles suivantes s'appliquent.

Résistance aux dégâts. Vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

Dégâts de Rage. Lorsque vous effectuez une attaque basée sur la Force, que ce soit avec une arme ou à mains nues, et que vous infligez des dégâts à la cible, vous bénéficiez pour ces dégâts d'un bonus qui augmente lorsque vous gagnez des niveaux de Barbare, comme indiqué à la colonne Dégâts de Rage de la table Aptitudes du Barbare.

Avantage en Force. Vous avez l'Avantage aux tests de Force et aux jets de sauvegarde de Force.

Ni Concentration ni sorts. Vous ne pouvez pas maintenir votre Concentration ni lancer de sorts.

Durée. La Rage persiste jusqu'à la fin de votre tour suivant, mais se termine prématurément si vous enfilez une armure lourde ou subissez l'état Neutralisé. Si votre Rage est encore active lorsque votre tour suivant intervient, vous pouvez la prolonger d'un round par n'importe laquelle des choses suivantes :

- Effectuer un jet d'attaque contre un ennemi.
- Contraindre un ennemi à effectuer un jet de sauvegarde.
- Entreprendre une action Bonus pour prolonger votre Rage.

Chaque fois que la Rage est prolongée, elle persiste jusqu'à la fin de votre tour suivant. Vous pouvez maintenir votre Rage pendant un maximum de 10 minutes.

Niveau 1 : Bottes d'arme

Votre entraînement martial vous permet de recourir à la botte de deux types d'arme de corps à corps courante ou de guerre de votre choix, par exemple la hache à deux mains et la hachette. Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez accomplir des exercices martiaux pour changer l'un de ces choix.

Lorsque vous atteignez certains niveaux de Barbare, vous recevez la faculté de recourir à la botte d'autres types d'arme, comme indiqué à la colonne Bottes d'arme de la table Aptitudes du Barbare.

Niveau 1 : Défense sans armure

Tant que vous ne portez pas d'armure, votre classe d'armure de base est égale à 10 + vos modificateurs de Dextérité et de Constitution. Vous conservez ce bénéfice si vous vous servez d'un bouclier.

DENMAN ROOKE

Aptitudes du Barbare

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes de classe	Rages	Dégâts de Rage	Bottes d'arme
1	+2	Rage, Bottes d'arme, Défense sans armure	2	+2	2
2	+2	Sens du danger, Témérité	2	+2	2
3	+2	Savoir primal, Sous-classe de Barbare	3	+2	2
4	+2	Amélioration de caractéristique	3	+2	3
5	+3	Attaque supplémentaire, Déplacement rapide	3	+2	3
6	+3	Aptitude de sous-classe	4	+2	3
7	+3	Bond agressif, Instinct sauvage	4	+2	3
8	+3	Amélioration de caractéristique	4	+2	3
9	+4	Coup brutal	4	+3	3
10	+4	Aptitude de sous-classe	4	+3	4
11	+4	Rage implacable	4	+3	4
12	+4	Amélioration de caractéristique	5	+3	4
13	+5	Coup brutal amélioré	5	+3	4
14	+5	Aptitude de sous-classe	5	+3	4
15	+5	Rage persistante	5	+3	4
16	+5	Amélioration de caractéristique	5	+4	4
17	+6	Coup brutal amélioré	6	+4	4
18	+6	Puissance indomptable	6	+4	4
19	+6	Faveur épique	6	+4	4
20	+6	Champion primitif	6	+4	4

Niveau 2 : Sens du danger

Vous acquérez un talent surnaturel qui vous permet d'esquiver plus aisément les dangers que d'autres remarqueraient trop tard. Vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité, sauf si vous subissez l'état Neutralisé.

Niveau 2 : Témérité

Vous pouvez renoncer à toute velléité de vous défendre au profit d'une férocité accrue. Quand vous effectuez le premier jet d'attaque de votre tour, vous pouvez décider d'attaquer avec témérité. Ce faisant, vous avez l'Avantage aux jets d'attaque basés sur la Force jusqu'au début de votre tour suivant, mais les jets d'attaque contre vous ont l'Avantage dans le même intervalle.

Niveau 3 : Savoir primal

Vous recevez la maîtrise d'une autre compétence de votre choix dans la liste de compétences disponibles aux Barbares de niveau 1.

De plus, tant que votre Rage est active, vous pouvez canaliser les énergies primales lorsque vous tentez certaines tâches ; chaque fois que vous effectuez un test de caractéristique avec l'une des compétences suivantes, vous pouvez en faire un test de Force même s'il s'agit normalement d'une autre caractéristique : Acrobaties, Discrétion, Intimidation, Perception et Survie. Lorsque vous recourez à cette aptitude, votre Force illustre les énergies primales qui vous animent, et affûtent vos sens, votre aplomb et votre agilité.

Niveau 3 : Sous-classe de Barbare

Vous recevez la sous-classe de Barbare de votre choix. Les sous-classes Voie de l'Arbre-Monde, Voie du Berserker, Voie du Cœur sauvage et Voie du Zélateur sont détaillées après la description de cette classe. Une sous-classe est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Barbare. Pour le reste de votre carrière, vous bénéficiez de chacune des aptitudes de la sous-classe choisie, à concurrence de votre niveau actuel de Barbare.

Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

Vous recevez le don Amélioration de caractéristique (cf. chapitre 5) ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Vous recevez de nouveau cette aptitude aux niveaux de Barbare 8, 12 et 16.

Niveau 5 : Attaque supplémentaire

Vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une lorsque vous entreprenez l'action Attaque à votre tour.

Niveau 5 : Déplacement rapide

Votre Vitesse augmente de 3 m tant que vous ne portez pas d'armure lourde.

Niveau 7 : Bond instinctif

Dans le cadre de l'action Bonus entreprise pour entrer en Rage, vous pouvez vous déplacer à concurrence de la moitié de votre Vitesse.

Niveau 7 : Instinct sauvage

Votre instinct s'est affûté au point que vous avez l'Avantage aux jets d'Initiative.

Niveau 9 : Coup brutal

Si vous recourez à Témérité, vous pouvez renoncer à l'Avantage pour un jet d'attaque basé sur la Force, de votre choix et à votre tour. Le jet d'attaque retenu ne doit pas avoir le Désavantage. Si ce jet d'attaque touche, la cible subit 1d10 dégâts supplémentaires du même type qu'infligé par l'arme ou à mains nues, et vous pouvez lui imposer l'effet de Coup brutal de votre choix. Vous disposez des options d'effet suivantes.

Coup appuyé. La cible est repoussée de vous de 4,50 m, en ligne droite. Vous pouvez alors vous déplacer à concurrence de la moitié de votre Vitesse sans provoquer d'attaques d'Opportunité.

Coup au jarret. La Vitesse de la cible est réduite de 4,50 m jusqu'au début de votre tour suivant. Une même cible ne peut être affectée que par un seul Coup au jarret à la fois ; le plus récent.

Niveau 11 : Rage implacable

Votre Rage vous permet de continuer à combattre malgré les pires blessures. Si vous tombez à 0 point de vie alors que votre Rage est active et que vous ne mourez pas sur le coup, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. En cas de réussite, vos points de vie se retrouvent en fait au double de votre niveau de Barbare.

Par la suite et chaque fois que vous réutilisez cette aptitude, le DD augmente de 5. Lorsque vous terminez un Repos court ou long, le DD retombe à 10.

Niveau 13 : Coup brutal amélioré

Vous avez développé de nouveaux coups féroces. Les effets ci-après figurent désormais dans vos options de Coup brutal.

Coup déchirant. Le prochain jet d'attaque effectué avant le début de votre tour suivant par une autre créature contre la cible bénéficie d'un bonus de +5. Un même jet d'attaque ne peut bénéficier que d'un seul bonus de Coup déchirant.

Coup stupéfiant. La cible a le Désavantage à son prochain jet de sauvegarde et ne peut pas effectuer d'attaque d'Opportunité jusqu'au début de votre tour suivant.

Niveau 15 : Rage persistante

Lorsque vous jouez l'Initiative, vous pouvez récupérer toutes vos utilisations de Rage. Après avoir récupéré ainsi vos utilisations de Rage, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir le refaire.

De plus, votre Rage est si féroce qu'elle persiste désormais 10 minutes sans vous demander de la prolonger activement de round en round. Votre Rage prend fin prématurément si vous subissez l'état Inconscient (l'état Neutralisé seul n'y met plus fin) ou si vous enfilez une armure lourde.

Niveau 17 : Coup brutal amélioré

Les dégâts supplémentaires de votre Coup brutal passent à 2d10. De plus, vous pouvez appliquer simultanément deux effets différents de l'aptitude lorsque vous recourez à Coup brutal.

Niveau 18 : Puissance indomptable

Si le total que vous obtenez lors d'un test ou jet de sauvegarde de Force est inférieur à votre valeur de Force, vous pouvez utiliser celle-ci à la place du total obtenu.

Niveau 19 : Faveur épique

Vous recevez un don de Faveur épique (cf. chapitre 5) ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Faveur d'attaque irrésistible est recommandé.

Niveau 20 : Champion primitif

Vous incarnez la puissance primitive. Vos valeurs de Force et de Constitution augmentent de 4, jusqu'à un maximum de 25.

WAYNE ENGLAND

Sous-classe de la Voie de l'Arbre-Monde

Sous-classes de Barbare

Une sous-classe de Barbare est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Barbare, comme spécifié dans la sous-classe. Cette section présente les sous-classes Voie de l'Arbre-Monde, Voie du Berserker, Voie du Cœur sauvage et Voie du Zélateur.

Voie de l'Arbre-Monde

Retracez les racines et les branches du multivers

Les Barbares qui suivent la Voie de l'Arbre-Monde entrent en relation avec l'arbre cosmique Yggdrasil par le biais de leur Rage. Cet arbre pousse parmi les Plans Extérieurs qu'il relie les uns aux autres, ainsi qu'au Plan Matériel. Ces Barbares puisent leur vitalité dans la magie de l'arbre et en tirent leur faculté de voyage dimensionnel.

Niveau 3 : Vitalité de l'arbre

Votre Rage puise dans la force vitale de l'Arbre-Monde. Vous recevez les bénéfices suivants.

Sève cosmique. Lorsque vous activez votre Rage, vous recevez autant de points de vie temporaires que votre niveau de Barbare.

Force vivifiante. Au début de chacun de vos tours, tant que votre Rage est active, vous pouvez choisir une autre créature dans un rayon de 3 m pour lui octroyer des points de vie temporaires. Pour déterminer ces points de vie temporaires, lancez autant de d6 que votre bonus de Rage aux dégâts et faites-en la somme. S'il vous reste de ces points de vie temporaires à la fin de votre Rage, ils disparaissent.

Niveau 6 : Branches de l'arbre

Chaque fois qu'une créature que vous voyez commence son tour dans un rayon de 9 m de vous alors que votre Rage est active, vous pouvez jouer une Réaction pour convoquer des branches spectrales de l'Arbre-Monde autour d'elle. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force (DD 8 plus votre modificateur de Force et votre bonus de maîtrise) sous peine d'être téléportée en un espace inoccupé que vous voyez dans un rayon de 1,50 m de vous ou dans l'espace inoccupé le plus proche que vous voyez. Une fois la cible téléportée, vous pouvez réduire sa Vitesse à 0 jusqu'à la fin du tour actuel.

Niveau 10 : Rossée de racines

À votre tour, votre allonge est supérieure de 3 m lorsque vous utilisez une arme de corps à corps dotée de la propriété lourde ou polyvalente, des vrilles de l'Arbre-Monde émanant de vous. Lorsque vous touchez avec une telle arme à votre tour, vous pouvez activer la botte Poussée ou Renversement, en plus d'une éventuelle autre botte déjà employée pour cette arme.

Niveau 14 : Voyage au gré de l'arbre

Lorsque vous activez votre Rage, puis par une action Bonus tant que votre Rage est active, vous pouvez vous téléporter en un espace inoccupé que vous voyez dans un rayon de 18 m.

De plus, une fois par Rage, vous pouvez augmenter la portée de cette téléportation à 45 m. Ce faisant, vous pouvez également emporter un maximum de six créatures consentantes situées dans un rayon de 3 m de vous. Chaque créature se téléporte alors dans un espace inoccupé de votre choix, dans un rayon de 3 m de votre espace de destination.

Marcela Medeiros

Voie du Berserker

Convertissez la Rage en déchaînement de violence

Les Barbares qui empruntent la Voie du Berserker transforment l'essentiel de leur Rage en violence. C'est la voie de la fureur débridée, dans laquelle on se laisse dominer et animer par la Rage pour s'abandonner dans le chaos des batailles.

Niveau 3 : Frénésie

Si vous recourez à Témérité alors que votre Rage est active, vous infligez des dégâts supplémentaires à la première cible que vous touchez à votre tour avec une attaque basée sur la Force. Pour déterminer ces dégâts supplémentaires, lancez autant de d6 que votre bonus de Rage aux dégâts et faites-en la somme. Ces dégâts sont du même type que ceux de l'arme ou l'attaque à mains nues employée pour l'attaque.

Niveau 6 : Rage aveugle

Vous avez l'Immunité contre les états Charmé et Effrayé tant que votre Rage est active. Si vous subissez déjà l'état Charmé ou Effrayé au moment où vous entrez en Rage, l'état en question prend fin sur vous.

Niveau 10 : Représailles

Lorsque vous subissez des dégâts de la part d'une créature située dans un rayon de 1,50 m, vous pouvez jouer une Réaction pour effectuer contre elle une attaque de corps à corps avec une arme ou à mains nues.

Niveau 14 : Présence intimidante

Par une action Bonus, vous pouvez inspirer la terreur chez autrui grâce à votre présence et votre puissance primale. Ce faisant, chaque créature de votre choix dans une Émanation de 9 m centrée sur vous effectue un jet de sauvegarde de Sagesse (DD 8 plus votre modificateur de Force et votre bonus de maîtrise). En cas d'échec, la créature subit l'état Effrayé pendant 1 minute. À la fin de chacun des tours d'une créature Effrayée, celle-ci réitère le JS et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un Repos long ou dépenser une utilisation de votre Rage (pas d'action requise) pour en récupérer l'usage.

Sous-classe de la Voie du Berserker

NATHANIEL HIMAWAN

Sous-classe de la Voie du Cœur sauvage

Voie du Cœur sauvage

Foulez le monde en communion avec le règne animal

Les Barbares qui suivent la Voie du Cœur sauvage voient les animaux comme leur famille. Ils apprennent des moyens de communication magique avec la faune, tandis que leur Rage aiguise leur affinité avec les bêtes tout en les investissant d'une puissance surnaturelle.

Niveau 3 : Orateur animal

Vous pouvez lancer les sorts *communication avec les animaux* et *perception bestiale*, mais uniquement comme rituels. Le Sagesse est la caractéristique d'incantation associée.

Niveau 3 : Rage du prédateur

Votre Rage puise dans les énergies primales des bêtes. Chaque fois que vous activez votre Rage, vous recevez l'une des options suivantes, au choix.

Aigle. Lorsque vous activez votre Rage, vous pouvez entreprendre les actions Désengagement et Pointe dans le cadre de cette action Bonus. Tant que votre Rage est active, vous pouvez par une action Bonus entreprendre chacune de ces actions.

Loup. Tant que votre Rage est active, vos alliés ont l'Avantage aux jets d'attaque contre vos ennemis situés dans un rayon de 1,50 m de vous.

Ours. Tant que votre Rage est active, vous bénéficiez de la Résistance à tous les types de dégâts hormis force, nécrotiques, psychiques et radiants.

Niveau 6 : Aspect de faune

Vous recevez l'une des options suivantes, au choix. Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez changer d'option.

Chouette. Vous disposez de la Vision dans le noir sur 18 m. Si vous en disposiez déjà, la portée de votre Vision dans le noir augmente de 18 m.

Panthère. Vous bénéficiez d'une Vitesse d'escalade égale à votre Vitesse.

Saumon. Vous bénéficiez d'une Vitesse de nage égale à votre Vitesse.

Niveau 10 : Orateur de la nature

Vous pouvez lancer le sort *communion avec la nature*, mais uniquement comme rituel. Le Sagesse est la caractéristique d'incantation associée.

Niveau 14 : Puissance de la faune

Chaque fois que vous activez votre Rage, vous recevez l'une des options suivantes, au choix.

Coup de bélier. Tant que votre Rage est active, vous pouvez imposer l'état À terre à toute créature de taille G ou inférieure que vous touchez avec une attaque de corps à corps.

Faucon. Tant que votre Rage est active, vous disposez d'une Vitesse de vol égale à votre Vitesse, à condition de ne pas porter d'armure.

Lion. Tant que votre Rage est active, tous vos ennemis dans un rayon de 1,50 m ont le Désavantage aux jets d'attaque contre des cibles autres que vous et que tout Barbare profitant actuellement de cette option.

ALDITHA SIREGAR

Voie du Zélateur

Entrez en Rage dans l'extase fusionnelle avec une divinité

Les Barbares qui empruntent la Voie du Zélateur jouissent des faveurs d'un dieu ou d'un panthéon. Ces Barbares vivent leur Rage comme une expérience extatique d'union divine qui leur insuffle une grande puissance. Ils sont souvent les alliés des prêtres et autres fidèles de leur culte.

Niveau 3 : Fureur divine

Vous pouvez charger vos coups de puissance divine. À chacun de vos tours tant que votre Rage est active, la première créature que vous touchez avec une arme ou à mains nues subit des dégâts supplémentaires : 1d6 plus la moitié de votre niveau de Barbare (arrondie à l'inférieur). Ces dégâts supplémentaires sont nécrotiques ou radiants, type que vous choisissez chaque fois que vous les infligez.

Niveau 3 : Soldat des dieux

Une entité divine veille à ce que vous puissiez poursuivre le combat. Vous disposez d'une réserve de quatre d12 que vous pouvez dépenser pour vous soigner. Par une action Bonus, vous pouvez dépenser des dés de cette réserve et les lancer pour récupérer autant de points de vie que le total obtenu.

Votre réserve se reconstitue intégralement lorsque vous terminez un Repos long.

Le nombre maximal de dés de votre réserve augmente d'un lorsque vous atteignez le niveau 6 de Barbare (5 dés), le niveau 12 (6 dés) et le niveau 17 (7 dés).

Niveau 6 : Détermination fanatique

Une fois par Rage active, si vous ratez un jet de sauvegarde, vous pouvez le relancer avec un bonus égal à votre bonus de Rage aux dégâts, à condition de garder le nouveau jet.

Niveau 10 : Présence zélée

Par une action Bonus, vous poussez un cri de guerre chargé d'énergie divine. Un maximum de dix créatures que vous choisissez dans un rayon de 18 m reçoivent l'Avantage aux jets d'attaque et jets de sauvegarde jusqu'au début de votre tour suivant.

Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un Repos long ou dépenser une utilisation de votre Rage (pas d'action requise) pour en récupérer l'usage.

Niveau 14 : Rage des dieux

Lorsque vous activez votre Rage, vous pouvez adopter la forme d'un combattant divin. Cette forme persiste pendant 1 minute, mais prend fin prématurément si vous tombez à 0 point de vie. Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Tant que vous êtes sous cette forme, vous recevez les bénéfices suivants.

Résistance. Vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts nécrotiques, psychiques et radiants.

Revitalisation. Lorsqu'une créature située dans un rayon de 9 m tombe à 0 point de vie, vous pouvez jouer une Réaction pour dépenser une utilisation de votre Rage afin qu'elle se retrouve en fait à un nombre de pv égal à votre niveau de Barbare.

Vol. Vous disposez d'une Vitesse de vol égale à votre Vitesse, avec le vol stationnaire.

Sous-classe de la Voie du Zélateur

IGNATIUS BUDI

Barde

Musicien, danseur et mage exaltant

Traits de base du Barde

Caractéristique principale	Charisme
Dé de vie	d8 par niveau de Barde
Maîtrise des jets de sauvegarde	Dextérité et Charisme
Maîtrises de compétence	*3 compétences au choix* (cf. chapitre 1)
Maîtrises d'arme	Armes courantes
Maîtrises d'outils	*3 instruments de musique au choix* (cf. chapitre 6)
Formation aux armures	Armures légères
Équipement de départ	*Choisissez A ou B :* (A) Armure de cuir, 2 dagues, instrument de musique de votre choix, paquetage d'artiste et 19 po ; ou (B) 90 po

Les Bardes, qui invoquent la magie au gré de la musique, de la danse et des vers, excellent dans l'inspiration d'autrui, l'apaisement des maux, la démoralisation de l'adversaire et les illusions. Les Bardes estiment que le multivers fut façonné par le Verbe de la création, et que les vestiges de ces paroles originelles résonnent et scintillent encore sur chaque plan d'existence. La magie bardique tente d'exploiter ces mots, qui transcendent tout idiome.

Tout est susceptible d'inspirer une mélodie ou un récit nouveaux, c'est pourquoi les Bardes se montrent souvent fascinés. Ils deviennent maîtres en bien des choses, et pratiquent notamment la musique, la magie et l'art de la plaisanterie.

Leur vie se consacre aux voyages, à l'accumulation de savoir et au conte, et dépend des bonnes grâces du public, comme tous les gens du spectacle. Pour autant, l'étendue des connaissances des Bardes et leur maîtrise de la magie en font des êtres à part.

Devenir Barde...

En tant que personnage de niveau 1

- Recevez tous les traits de l'encadré Traits de base du Barde.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Barde, qui figurent dans la table Aptitudes du Barde.

En tant que personnage multiclassé

- Recevez les traits suivants de l'encadré Traits de base du Barde : Dé de vie, maîtrise d'une compétence au choix, maîtrise d'un instrument de musique au choix et formation aux armures légères.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Barde, qui figurent dans la table Aptitudes du Barde. Référez-vous aux règles du multiclassage, au chapitre 2, pour déterminer vos emplacements de sort disponibles.

Aptitudes de classe du Barde

En tant que Barde, vous recevez les aptitudes de classe ci-après lorsque vous atteignez les niveaux de Barde spécifiés. Ces aptitudes sont répertoriées dans la table Aptitudes du Barde.

Niveau 1 : Inspiration bardique

Vous pouvez inspirer autrui, surnaturellement, par vos paroles, votre musique ou vos danses. Cette inspiration est représentée par votre dé d'Inspiration bardique, un d6.

Utilisation de l'Inspiration bardique. Par une action Bonus, vous pouvez inspirer une autre créature qui vous voit ou vous entend dans un rayon de 18 m. Cette créature reçoit l'un de vos dés d'Inspiration bardique. Une même créature ne peut pas disposer de plus d'un dé d'Inspiration bardique à la fois.

Une fois au cours de l'heure à venir, lorsque la créature rate un Test d20, elle peut lancer le dé d'Inspiration bardique pour en ajouter le résultat au Test d20, ce qui peut convertir l'échec en réussite. Le dé d'Inspiration bardique est dépensé dès qu'il est lancé.

Nombre d'utilisations. Vous pouvez conférer l'Inspiration bardique autant de fois que votre modificateur de Charisme (minimum d'une fois) et vous récupérez ce quota en terminant un Repos long.

À plus haut niveau. Votre dé d'Inspiration bardique change lorsque vous atteignez certains niveaux de Barde, comme indiqué à la colonne Dé d'inspiration de la table Aptitudes du Barde. Le dé devient un d8 au niveau 5, un d10 au niveau 10 et un d12 au niveau 15.

Niveau 1 : Sorts

Vous avez appris à lancer des sorts au gré de votre expression artistique. Reportez-vous au chapitre 7 pour les règles d'incantation. Les informations ci-après expliquent comment utiliser ces règles avec les sorts de Barde, qui figurent dans la liste Sorts de Barde, plus loin dans le descriptif de la classe.

Sorts mineurs. Vous connaissez deux sorts mineurs que vous choisissez dans la liste des sorts de Barde. *Lumières dansantes* et *moquerie cruelle* sont recommandés.

Chaque fois que vous gagnez un niveau de Barde, vous pouvez remplacer l'un de vos sorts mineurs par un autre sort mineur de votre choix dans la liste du Barde.

Lorsque vous atteignez le niveau 4 de Barde, puis le niveau 10, vous apprenez un autre sort mineur de votre choix issu de la liste du Barde, comme indiqué à la colonne Sorts mineurs de la table Aptitudes du Barde.

Emplacements de sort. La table Aptitudes du Barde vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer vos sorts du 1er niveau et supérieur. Vous récupérez tous les emplacements dépensés en terminant un Repos long.

Sorts préparés du 1er niveau et plus. Vous devez préparer la liste des sorts du 1er niveau et supérieur que cette aptitude vous permet de lancer. Pour commencer, choisissez quatre sorts du 1er niveau issus de la liste de sorts du Barde. *Charme-personne*, *couleurs dansantes*, *mot de guérison* et *murmures dissonants* sont recommandés.

EVYN FONG

Aptitudes du Barde

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes de classe	Dé bardique	Sorts mineurs	Sorts préparés	—Emplacements par niveau de sort—								
						1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	+2	Inspiration bardique, Sorts	d6	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Expertise, Touche-à-tout	d6	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Sous-classe de Barde	d6	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristique	d6	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Source d'inspiration	d8	3	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Aptitude de sous-classe	d8	3	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Contre-charme	d8	3	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristique	d8	3	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	Expertise	d8	3	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Secrets magiques	d10	4	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	d10	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Amélioration de caractéristique	d10	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	d10	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Aptitude de sous-classe	d10	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	d12	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Amélioration de caractéristique	d12	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	d12	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Inspiration supérieure	d12	4	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Faveur épique	d12	4	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Verbe de la création	d12	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Le nombre de sorts de votre liste augmente à mesure que vous recevez des niveaux de Barde, comme l'indique la colonne Sorts préparés de la table Aptitudes du Barde. Chaque fois que ce nombre augmente, choisissez des sorts de Barde supplémentaires jusqu'à ce que le nombre de sorts de votre liste corresponde au nombre indiqué dans la table. Ces sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sort. Si, par exemple, vous êtes un Barde de niveau 3, votre liste de sorts préparés peut inclure six sorts de Barde du 1er ou 2e niveau, répartis à votre guise.

Si une autre aptitude de Barde vous octroie des sorts toujours préparés, ces sorts ne sont pas décomptés du nombre de sorts que vous pouvez préparer avec la présente aptitude, mais ils sont considérés pour vous comme des sorts de Barde.

Modification des sorts préparés. Chaque fois que vous gagnez un niveau de Barde, vous pouvez remplacer un sort de votre liste par un autre sort de Barde pour lequel vous disposez d'au moins un emplacement.

Caractéristique d'incantation. Le Charisme est la caractéristique d'incantation de vos sorts de Barde.

Focaliseur d'incantation. Vous pouvez vous servir d'un instrument de musique comme focaliseur d'incantation de vos sorts de Barde.

Niveau 2 : Expertise

Vous recevez l'Expertise (cf. glossaire de règles) dans deux de vos maîtrises de compétence au choix. Persuasion et Représentation sont recommandées si vous en avez la maîtrise.

Au niveau 9 de Barde, vous recevez l'Expertise dans deux maîtrises de compétences supplémentaires au choix.

Niveau 2 : Touche-à-tout

Vous pouvez ajouter la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi à l'inférieur) à tout test de caractéristique que vous effectuez sans avoir la maîtrise de compétence associée, à condition que votre bonus de maîtrise ne s'y applique pas par ailleurs.

Exemple : si vous effectuez un test de Force (Athlétisme) sans avoir la maîtrise d'Athlétisme, vous pouvez ajouter la moitié de votre bonus de maîtrise au test.

Niveau 3 : Sous-classe de Barde

Vous recevez la sous-classe de Barde de votre choix. Les sous-classes Collège de la Danse, Collège du Savoir, Collège de la Séduction et Collège de la Vaillance sont détaillées après la description de cette classe. Une sous-classe est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Barde. Pour le reste de votre carrière, vous bénéficiez de chacune des aptitudes de la sous-classe choisie, à concurrence de votre niveau actuel de Barde.

Le répertoire du Barde

Votre Barde bat-il la cadence sur un tambour quand il chante les exploits des héros du passé ? Gratte son luth en donnant la sérénade ? Pousse l'aria avec une intensité saisissante ? Récite avec emphase des monologues de tragédies classiques ? Reprend les enchaînements rythmiques d'une danse populaire pour orchestrer les mouvements de ses alliés dans la bataille ? Compose des poèmes grivois ?

Si vous jouez un Barde, songez à votre mode artistique de prédilection, aux ambiances que vous aimez installer et aux thèmes qui inspirent vos créations. Vos poèmes sont-ils portés par l'évocation de la beauté naturelle ou se complaisent-ils dans la langueur de la perte ? Préférez-vous les cantiques envolés ou les chants de taverne tapageurs ? Un penchant pour les complaintes ou pour les célébrations de joie ? Pour les gigues allègres ou les chorégraphies les plus sophistiquées ? Vous focalisez-vous sur un type de représentation ou avez-vous comme ambition de tous les maîtriser ?

Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

Vous recevez le don Amélioration de caractéristique (cf. chapitre 5) ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Vous recevez de nouveau cette aptitude aux niveaux de Barde 8, 12 et 16.

Niveau 5 : Source d'inspiration

Vous récupérez désormais tout votre quota d'Inspiration bardique lorsque vous terminez un Repos court ou long.

De plus, vous pouvez dépenser un emplacement de sort (pas d'action requise) pour récupérer une utilisation d'Inspiration bardique.

Niveau 7 : Contre-charme

Vous pouvez recourir à des notes de musique ou des mots de pouvoir pour contrer les effets qui influent sur l'esprit. Si vous ou une créature dans un rayon de 9 m rate un jet de sauvegarde contre un effet qui impose l'état Charmé ou Effrayé, vous pouvez jouer une Réaction pour que le JS soit rejoué, le nouveau jet se faisant avec l'Avantage.

Niveau 10 : Secrets magiques

Vous avez appris les secrets de diverses traditions magiques. Chaque fois que vous atteignez un niveau de Barde (y compris le présent niveau) et que le nombre de Sorts préparés augmente dans la table Aptitudes du Barde, vous pouvez choisir l'un de vos nouveaux sorts préparés dans la liste du Barde, du Clerc, du Druide ou du Magicien, sachant que ces sorts sont considérés pour vous comme des sorts de Barde (vous trouverez ces listes dans la section de chaque classe correspondante). De plus, chaque fois que vous remplacez un sort préparé pour la classe de Barde, vous pouvez le remplacer par un sort issu de n'importe laquelle de ces listes.

Niveau 18 : Inspiration supérieure

Lorsque vous lancez l'Initiative, vous récupérez des utilisations d'Inspiration bardique s'il vous en reste une ou moins, jusqu'à en avoir deux.

Une Bardesse convertit l'inspiration et l'imagination en magie.

Niveau 19 : Faveur épique

Vous recevez un don de Faveur épique (cf. chapitre 5) ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Faveur de mémoire magique est recommandé.

Niveau 20 : Verbe de la création

Vous avez maîtrisé deux des paroles du Verbe de la création : celles de la vie et de la mort. Les sorts *mot de pouvoir guérisseur* et *mot de pouvoir mortel* sont désormais constamment préparés en ce qui vous concerne. Lorsque vous lancez l'un de ces sorts, vous pouvez cibler une seconde créature si elle se trouve dans un rayon de 3 m de la première cible.

YUHONG DING

Liste des sorts de Barde

Cette section présente la liste de sorts du Barde. Les sorts sont classés par niveau, puis par ordre alphabétique, et l'école de magie à laquelle ils appartiennent est indiquée. En colonne Spécial, *C* signifie que le sort nécessite la Concentration, *R* qu'il s'agit d'un rituel et *M* qu'il nécessite une composante matérielle spécifique.

Sorts mineurs (sorts de Barde du niveau 0)

Sort	École	Spécial
coup au but	Divination	—
coup de tonnerre	Évocation	—
faux amis	Enchantement	C
illusion mineure	Illusion	—
lumière	Évocation	—
lumières dansantes	Illusion	C
main du mage	Invocation	—
message	Transmutation	—
moquerie cruelle	Enchantement	—
poussière d'étoile	Évocation	—
prestidigitation	Transmutation	—
réparation	Transmutation	—
voile défensif	Abjuration	C

Sorts de Barde du 1er niveau

Sort	École	Spécial
amitié avec les animaux	Enchantement	—
charme-personne	Enchantement	—
communication avec les animaux	Divination	R
compréhension des langues	Divination	R
couleurs dansantes	Illusion	—
déguisement	Illusion	—
détection de la magie	Divination	C, R
feuille morte	Transmutation	—
fou rire de Tasha	Enchantement	C
grande foulée	Transmutation	—
héroïsme	Enchantement	C
identification	Divination	R, M
image silencieuse	Illusion	C
imprécation	Enchantement	C
injonction	Enchantement	—
lueurs féeriques	Évocation	C
mot de guérison	Abjuration	—
murmures dissonants	Enchantement	—
serviteur invisible	Invocation	R
soins	Abjuration	—
sommeil	Enchantement	C
texte illusoire	Illusion	R, M
vague tonnante	Évocation	—

Sorts de Barde du 2e niveau

Sort	École	Spécial
agrandissement/rapetissement	Transmutation	C
aide	Abjuration	—
amélioration de caractéristique	Transmutation	C
apaisement des émotions	Enchantement	C
bouche magique	Illusion	R, M
cécité/surdité	Transmutation	—
couronne du dément	Enchantement	C
déblocage	Transmutation	—
détection de l'invisibilité	Divination	—
détection des pensées	Divination	C
discours captivant	Enchantement	C
force fantasmagorique	Illusion	C
fracassement	Évocation	—
image miroir	Illusion	—
immobilisation de personne	Enchantement	C
invisibilité	Illusion	C
localisation d'animaux ou de plantes	Divination	R
localisation d'objet	Divination	C
messager animal	Enchantement	R
métal brûlant	Transmutation	C
nuée de dagues	Invocation	C
restauration partielle	Abjuration	—
silence	Illusion	C, R
suggestion	Enchantement	C
zone de vérité	Enchantement	—

Sorts de Barde du 3e niveau

Sort	École	Spécial
antidétection	Abjuration	M
clairvoyance	Divination	C, M
communication à distance	Divination	—
communication avec les morts	Nécromancie	—
communication avec les plantes	Transmutation	—
croissance végétale	Transmutation	—
dissipation de la magie	Abjuration	—
don des langues	Divination	—
état cadavérique	Nécromancie	R
glyphe de garde	Abjuration	M
image majeure	Illusion	C
lenteur	Transmutation	C

Sort	École	Spécial
malédiction	Nécromancie	C
mot de guérison de groupe	Abjuration	—
motif hypnotique	Illusion	C
nuage nauséabond	Invocation	C
petite hutte de Léomund	Évocation	R
terreur	Illusion	C

Sorts de Barde du 4e niveau

Sort	École	Spécial
assassin imaginaire	Illusion	C
charme-monstre	Enchantement	—
compulsion	Enchantement	C
confusion	Enchantement	C
fontaine de lune	Évocation	C
invisibilité suprême	Illusion	C
liberté de mouvement	Abjuration	—
localisation de créature	Divination	C
métamorphose	Transmutation	C
porte dimensionnelle	Invocation	—
terrain hallucinatoire	Illusion	—

Sorts de Barde du 5e niveau

Sort	École	Spécial
animation des objets	Transmutation	C
apparence trompeuse	Illusion	—
cercle de téléportation	Invocation	M
domination de personne	Enchantement	C
double illusoire	Illusion	C
entrave planaire	Abjuration	M
éveil	Transmutation	M
immobilisation de monstre	Enchantement	C
lien télépathique de Rary	Divination	R
modification de mémoire	Enchantement	C
mythes et légendes	Divination	M
perturbations synaptiques	Enchantement	—
présence royale de Yolane	Enchantement	C
quête	Enchantement	—
rappel à la vie	Nécromancie	M
restauration suprême	Abjuration	M
scrutation	Divination	C, M
soins de groupe	Abjuration	—
songe	Illusion	—

Sorts de Barde du 6e niveau

Sort	École	Spécial
danse irrésistible d'Otto	Enchantement	C
festin des héros	Invocation	M
illusion programmée	Illusion	M
mauvais œil	Nécromancie	C
orientation	Divination	C, M
protections et sceaux	Abjuration	M
suggestion de groupe	Enchantement	—
vision suprême	Divination	M

Sorts de Barde du 7e niveau

Sort	École	Spécial
cage de force	Évocation	C, M
embruns prismatiques	Évocation	—
épée de Mordenkainen	Évocation	C, M
forme éthérée	Invocation	—
image projetée	Illusion	C, M
manoir somptueux de Mordenkainen	Invocation	M
mirage	Illusion	—
mot de pouvoir fortifiant	Enchantement	—
régénération	Transmutation	—
résurrection	Nécromancie	M
symbole	Abjuration	M
téléportation	Invocation	—

Sorts de Barde du 8e niveau

Sort	École	Spécial
aliénation	Enchantement	—
aversion/attirance	Enchantement	—
bagou	Enchantement	—
domination de monstre	Enchantement	C
esprit impénétrable	Abjuration	—
mot de pouvoir étourdissant	Enchantement	—

Sorts de Barde du 9e niveau

Sort	École	Spécial
métamorphose suprême	Transmutation	C
mot de pouvoir guérisseur	Enchantement	—
mot de pouvoir mortel	Enchantement	—
mur prismatique	Abjuration	—
prémonition	Divination	—

Sous-classe du Collège de la Danse

Sous-classes de Barde

Une sous-classe de Barde est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Barde, comme spécifié dans la sous-classe. Les Bardes se rassemblent au sein d'institutions libres qu'ils appellent collèges, afin de perpétuer leurs traditions. Cette section présente les sous-classes Collège de la Danse, Collège du Savoir, Collège de la Séduction et Collège de la Vaillance.

Collège de la Danse

Bougez en harmonie avec le cosmos

Les Bardes du Collège de la Danse savent que le Verbe de la création ne peut se traduire par la seule parole ou même les chansons ; ses mots murmurés par les déplacements des corps célestes glissent au gré des mouvements fluides de créatures plus menues. L'approche de ces Bardes consiste à vivre en harmonie avec le cosmos tourbillonnant, source d'agilité, de Vitesse et de grâce.

Niveau 3 : Pirouettes éblouissantes

Tant que vous ne portez ni armure ni bouclier, vous recevez les bénéfices suivants.

Étoile du ballet. Vous avez l'Avantage aux tests de Charisme (Représentation) faisant intervenir de la danse.

Défense sans armure. Votre classe d'armure de base est égale à 10 + vos modificateurs de Dextérité et de Charisme.

Frappes agiles. Lorsque vous dépensez une utilisation de votre Inspiration bardique dans le cadre d'une action, d'une action Bonus ou d'une Réaction, vous pouvez effectuer une attaque à mains nues dans ce même cadre.

Dégâts bardiques. Vous pouvez recourir à la Dextérité au lieu de la Force pour les jets d'attaque de vos attaques à mains nues. Quand vous infligez des dégâts avec une attaque à mains nues, vous pouvez infliger des dégâts contondants égaux à un jet de votre dé d'Inspiration bardique plus votre modificateur de Dextérité, à la place des dégâts normaux d'une telle attaque. Ce jet ne dépense pas de dé d'Inspiration bardique.

Niveau 6 : Déplacement exaltant

Lorsqu'un ennemi que vous voyez termine son tour dans un rayon de 1,50 m de vous, vous pouvez jouer une Réaction pour dépenser une utilisation de votre Inspiration bardique afin de vous déplacer à concurrence de la moitié de votre Vitesse. Puis, un allié de votre choix dans un rayon de 9 m de vous peut également se déplacer à concurrence de la moitié de sa Vitesse en jouant sa Réaction.

Les déplacements octroyés par cette aptitude ne provoquent pas d'attaques d'Opportunité.

Niveau 6 : Pirouettes coordonnées

Lorsque vous jouez l'Initiative et que vous ne subissez pas l'état Neutralisé, vous pouvez dépenser une utilisation de votre Inspiration bardique. Ce faisant, lancez votre dé d'Inspiration bardique ; vous et chaque allié qui vous voit ou vous entend dans un rayon de 9 m recevez chacun un bonus à l'Initiative égal au résultat du jet.

KATERINA LADON

Niveau 14 : Esquive cavalière

Quand vous êtes soumis à un effet qui vous permet d'effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour réduire les dégâts de moitié, vous ne subissez aucun dégât en cas de sauvegarde réussie, et seulement la moitié en cas d'échec. Vous pouvez partager ce bénéfice avec toute créature située dans un rayon de 1,50 m qui effectue le même JS Dextérité.

Vous ne pouvez pas recourir à cette aptitude si vous subissez l'état Neutralisé.

Collège du Savoir

Sondez les profondeurs du savoir magique

Les Bardes du Collège du Savoir récoltent leurs sorts et secrets de sources aussi diverses que les tomes académiques, les rites mystiques et les contes paysans. Les membres du collège se réunissent au sein de bibliothèques et universités pour s'échanger leurs trésors de sapience. Ils se rencontrent aussi à l'occasion de festivals ou lors d'une réunion entre gens de pouvoir, où il leur est loisible de dénoncer la corruption, de démêler les mensonges et de railler ces figures d'autorité gonflées d'importance.

Niveau 3 : Maîtrises supplémentaires

Vous recevez la maîtrise de trois compétences, au choix.

Niveau 3 : Mots cinglants

Vous apprenez à déconcentrer, perturber et décourager autrui par votre sens surnaturel de la répartie. Lorsqu'une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m effectue un jet de dégâts, ou bien réussit un test de caractéristique ou un jet d'attaque, vous pouvez jouer une Réaction pour dépenser une utilisation de votre Inspiration bardique ; lancez votre dé d'Inspiration bardique que vous soustrayez au jet de la créature, afin de réduire les dégâts ou, éventuellement, de convertir sa réussite en échec.

Niveau 6 : Découvertes magiques

Vous apprenez deux sorts de votre choix. Chacun de ces sorts peut être issu de la liste du Clerc, du Druide ou du Magicien (ces listes se trouvent chacune dans la section de chaque classe correspondante). Chaque sort retenu doit être un sort mineur ou d'un niveau pour lequel vous disposez d'au moins un emplacement, comme indiqué dans la table Aptitudes du Barde.

Ces sorts sont toujours préparés en ce qui vous concerne. Chaque fois que vous gagnez un niveau de Barde, vous pouvez remplacer l'un des sorts par un autre sort remplissant ces conditions.

Niveau 14 : Compétence hors pair

Lorsque vous effectuez un test de caractéristique ou un jet d'attaque et que vous le ratez, vous pouvez dépenser une utilisation d'Inspiration bardique ; lancez le dé d'Inspiration bardique et ajoutez-en le résultat au Test d20 concerné, ce qui peut convertir l'échec en réussite. En cas d'échec final, l'Inspiration bardique n'est pas dépensée.

Sous-classe du Collège du Savoir

MIKE PAPE

Sous-classe du Collège de la Séduction

Collège de la Séduction

Tissez l'envoûtante magie des Fées

Les origines du Collège de la Séduction remontent à la magie envoûtante de Féerie. Les Bardes qui étudient cet art agrémentent leurs mélodies et contes de touches de splendeur et d'effroi, les plus grands d'entre eux pouvant se parer d'une majesté d'outre-monde. Leurs représentations suscitent la nostalgie de l'innocence perdue, évoquent les souvenirs inconscients de terreurs refoulées, et font naître des émotions chez les plus endurcis des auditeurs.

Niveau 3 : Magie envoûtante

Les sorts *charme-personne* et *image miroir* sont toujours préparés en ce qui vous concerne.

De plus, aussitôt après avoir lancé un sort d'Enchantement ou d'Illusion par un emplacement de sort, vous pouvez contraindre une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse contre votre DD de sauvegarde des sorts. En cas d'échec, la cible subit l'état Charmé ou Effrayé (vous choisissez) pendant 1 minute. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Une fois que vous avez utilisé ce bénéfice, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau. Vous pouvez également récupérer cette utilisation en dépensant l'une de vos Inspirations bardiques (pas d'action requise).

Niveau 3 : Mante d'inspiration

Vous pouvez agrémenter vos chants et vos danses de magie féerique pour conférer vigueur à autrui. Par une action Bonus, vous pouvez dépenser une utilisation d'Inspiration bardique et jouer le dé correspondant. Ce faisant, choisissez un nombre de créatures autres que vous dans un rayon de 18 m. Leur nombre ne doit pas excéder votre modificateur de Charisme (minimum d'une créature). Chacune de ces créatures reçoit autant de points de vie temporaires que le double du nombre obtenu sur le dé d'Inspiration bardique, puis a la possibilité de jouer sa Réaction pour se déplacer dans les limites de sa Vitesse sans provoquer d'attaques d'Opportunité.

Niveau 6 : Mante de majesté

Le sort *injonction* est toujours préparé en ce qui vous concerne.

Par une action Bonus, vous pouvez lancer *injonction* sans dépenser d'emplacement, auquel cas vous adoptez un aspect d'outre-monde pendant 1 minute, sauf si votre Concentration prend fin. Durant cet intervalle, vous pouvez lancer *injonction* par une action Bonus sans dépenser d'emplacement.

Une créature Charmée par vous rate automatiquement son jet de sauvegarde contre toute *injonction* que vous lancez par cette aptitude.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau. Vous pouvez également retrouver son usage en dépensant un emplacement du 3e niveau ou supérieur (pas d'action requise).

HOCHEOL RYU

Niveau 14 : Majesté souveraine

Par une action Bonus, vous pouvez adopter une présence magiquement majestueuse pendant 1 minute, effet qui prend fin prématurément si vous subissez l'état Neutralisé. Pour toute la durée, chaque fois qu'une créature vous touche avec un jet d'attaque pour la première fois d'un tour, l'assaillant doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme contre votre DD de sauvegarde des sorts, sans quoi l'attaque rate en définitive, la créature reculant devant votre majesté.

Une fois cette présence majestueuse adoptée, vous devez terminer un Repos court ou long pour en profiter à nouveau.

Collège de la Vaillance

Chantez les louanges des héros d'antan

Les Bardes du Collège de la Vaillance sont d'audacieux conteurs qui se donnent pour mission de perpétuer la mémoire des grands héros de jadis. Ces Bardes chantent les hauts faits des grands de ces mondes, au cœur de salles grandioses ou auprès de petites foules blotties au coin du feu. Leurs voyages en font les témoins directs des événements majeurs, garantie que ceux-ci ne tombent pas dans l'oubli. Leurs chansons inspireront les générations à venir qu'elles exhorteront à l'excellence et aux exploits des héros du passé.

Niveau 3 : Formation martiale

Vous recevez la maîtrise des armes de guerre ainsi que la formation aux armures intermédiaires et le port des boucliers.

De plus, vous pouvez vous servir d'une arme courante ou de guerre comme focaliseur d'incantation pour lancer vos sorts de Barde (ou vos sorts considérés comme tels).

Niveau 3 : Inspiration martiale

Votre sagacité peut changer le cours des batailles. Une créature dotée d'un de vos dés d'Inspiration bardique peut l'utiliser pour l'un des effets suivants.

Attaque. Aussitôt après que la créature a touché une cible avec un jet d'attaque, elle peut lancer le dé d'Inspiration bardique pour en ajouter le résultat aux dégâts de l'attaque contre cette cible.

Défense. Quand la créature est touchée par un jet d'attaque, elle peut jouer sa Réaction pour lancer le dé d'Inspiration bardique et en ajouter le résultat à sa CA, ce qui peut finalement faire rater l'attaque.

Niveau 6 : Attaque supplémentaire

Vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une lorsque vous entreprenez l'action Attaque à votre tour.

De plus, à la place de l'une de ces attaques, vous pouvez lancer l'un de vos sorts mineurs dont le temps d'incantation est d'une action.

Niveau 14 : Magie de guerre

Après avoir lancé un sort dont le temps d'incantation est d'une action, vous pouvez effectuer une attaque avec une arme par une action Bonus.

Sous-classe du Collège de la Vaillance

IGNATIUS BUDI

CLERC
Prêtre tirant des miracles du pouvoir divin

Traits de base du Clerc

Caractéristique principale	Sagesse
Dé de vie	d8 par niveau de Clerc
Maîtrise des jets de sauvegarde	Sagesse et Charisme
Maîtrises de compétence	*2 au choix parmi :* Histoire, Intuition, Médecine, Persuasion et Religion
Maîtrises d'arme	Armes courantes
Formation aux armures	Armures légères et intermédiaires, et boucliers
Équipement de départ	*Choisissez A ou B :* (A) Chemise de mailles, bouclier, masse d'armes, symbole sacré, paquetage d'ecclésiastique et 7 po ; ou (B) 110 po

Puisant leur pouvoir dans les royaumes divins, les Clercs en tirent des miracles. Béni par une divinité, un panthéon ou autre entité immortelle, le Clerc peut invoquer la magie divine des Plans Extérieurs où vivent les dieux pour galvaniser le peuple et combattre l'ennemi.

Leur pouvoir étant un don divin, les Clercs s'associent traditionnellement à des temples honorant leur divinité ou la puissance immortelle qui leur octroie leur magie. Le contrôle de cette magie divine ne demande pas de formation spécifique, mais bien des Clercs apprennent des prières et des rites pour mieux puiser dans les énergies des Plans Extérieurs.

Il ne suffit pas d'être membre d'un temple ou d'un sanctuaire pour être Clerc. Certains prêtres ont pour vocation de servir humblement leur culte, par la prière et les rituels, aucunement par la magie. Bien des mortels prétendent parler au nom de leur dieu, mais rares sont ceux qui savent canaliser sa puissance comme un Clerc.

Devenir Clerc...

En tant que personnage de niveau 1

- Recevez tous les traits de l'encadré Traits de base du Clerc.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Clerc, qui figurent dans la table Aptitudes du Clerc.

En tant que personnage multiclassé

- Recevez les traits suivants de l'encadré Traits de base du Clerc : Dé de vie, formation aux armures légères et intermédiaires, et port des boucliers.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Clerc, qui figurent dans la table Aptitudes du Clerc. Référez-vous aux règles du multiclassage, au chapitre 2, pour déterminer vos emplacements de sort disponibles.

Aptitudes de classe du Clerc

En tant que Clerc, vous recevez les aptitudes de classe ci-après lorsque vous atteignez les niveaux de Clerc spécifiés. Ces aptitudes sont répertoriées dans la table Aptitudes du Clerc.

Niveau 1 : Sorts

Vous avez appris à lancer des sorts grâce à la prière et à la méditation. Reportez-vous au chapitre 7 pour les règles d'incantation. Les informations ci-après expliquent comment utiliser ces règles avec les sorts de Clerc, qui figurent dans la liste Sorts de Clerc, plus loin dans le descriptif de la classe.

Sorts mineurs. Vous connaissez trois sorts mineurs que vous choisissez dans la liste de sorts du Clerc. *Assistance*, *flamme sacrée* et *thaumaturgie* sont recommandés.

Chaque fois que vous gagnez un niveau de Clerc, vous pouvez remplacer l'un de vos sorts mineurs par un autre sort mineur de votre choix dans la liste du Clerc.

Lorsque vous atteignez le niveau 4 de Clerc, puis le niveau 10, vous apprenez un autre sort mineur de votre choix issu de la liste du Clerc, comme indiqué à la colonne Sorts mineurs de la table Aptitudes du Clerc.

Emplacements de sort. La table Aptitudes du Clerc vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer vos sorts du 1er niveau et supérieur. Vous récupérez tous les emplacements dépensés en terminant un Repos long.

Sorts préparés du 1er niveau et plus. Vous devez préparer la liste des sorts du 1er niveau et supérieur que cette aptitude vous permet de lancer. Pour commencer, choisissez quatre sorts du 1er niveau issus de la liste de sorts du Clerc. *Bénédiction*, *bouclier de la foi*, *rayon traçant* et *soins* sont recommandés.

Le nombre de sorts de votre liste augmente à mesure que vous recevez des niveaux de Clerc, comme l'indique la colonne Sorts préparés de la table Aptitudes du Clerc. Chaque fois que ce nombre augmente, choisissez des sorts de Clerc supplémentaires jusqu'à ce que le nombre de sorts de votre liste corresponde au nombre indiqué dans la table. Ces sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sort. Si, par exemple, vous êtes un Clerc de niveau 3, votre liste de sorts préparés peut inclure six sorts de Clerc du 1er ou 2e niveau, répartis à votre guise.

Si une autre aptitude de Clerc vous octroie des sorts toujours préparés, ces sorts ne sont pas décomptés du nombre de sorts que vous pouvez préparer avec la présente aptitude, mais ils sont considérés pour vous comme des sorts de Clerc.

Modification des sorts préparés. Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez changer votre liste de sorts préparés en remplaçant des sorts par d'autres sorts de Clerc pour lesquels vous disposez d'emplacements.

Caractéristique d'incantation. La Sagesse est la caractéristique d'incantation de vos sorts de Clerc.

Focaliseur d'incantation. Vous pouvez vous servir d'un symbole sacré comme focaliseur d'incantation de vos sorts de Clerc.

MICHAEL BROUSSARD

Aptitudes du Clerc

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes de classe	Conduit divin	Sorts mineurs	Sorts préparés	—Emplacements par niveau de sort—								
						1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	+2	Sorts, Ordre divin	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Conduit divin	2	3	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Sous-classe de Clerc	2	3	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristique	2	4	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Calcination de Mort-vivant	2	4	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Aptitude de sous-classe	3	4	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Impacts bénis	3	4	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristique	3	4	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	3	4	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Intervention divine	3	5	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	3	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Amélioration de caractéristique	3	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	3	5	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Impacts bénis améliorés	3	5	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	3	5	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Amélioration de caractéristique	3	5	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	Aptitude de sous-classe	3	5	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	—	4	5	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Faveur épique	4	5	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Intervention divine suprême	4	5	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Niveau 1 : Ordre divin

Vous consacrez votre existence à l'un des rôles sacrés suivants, au choix.

Protecteur. Combattant chevronné, vous recevez la maîtrise des armes de guerre et la formation aux armures lourdes.

Thaumaturge. Vous connaissez un sort mineur supplémentaire issu de la liste du Clerc. De plus, votre lien mystique vous octroie un bonus aux tests d'Intelligence (Arcanes et Religion). Ce bonus est égal à votre modificateur de Sagesse (minimum +1).

Niveau 2 : Conduit divin

Vous pouvez canaliser l'énergie divine directement depuis les Plans Extérieurs afin de produire des effets magiques. Vous débutez avec deux effets de ce type : Étincelle divine et Renvoi des morts-vivants, décrits ci-après. Chaque fois que vous recourez au Conduit divin de cette classe, vous choisissez l'effet associé que vous souhaitez générer. Vous recevez de nouvelles options à plus haut niveau de Clerc.

Vous pouvez utiliser deux fois le Conduit divin de cette classe. Vous en regagnez une utilisation lorsque vous terminez un Repos court, et récupérez tout le quota en terminant un Repos long. Vous recevrez des utilisations supplémentaires en atteignant certains niveaux de Clerc, comme indiqué en colonne Conduit divin de la table Aptitudes du Clerc.

Si un effet de Conduit divin entraîne un jet de sauvegarde, le DD est égal au DD de sauvegarde des sorts de l'aptitude Sorts de cette classe.

Étincelle divine. Au prix de l'action Magie, vous pointez votre symbole sacré vers une autre créature que vous voyez dans un rayon de 9 m pour concentrer vers elle les énergies divines. Lancez 1d8 et ajoutez-y votre modificateur de Sagesse. Soit vous restituez à la créature autant de points de vie que le total obtenu, soit vous la contraignez à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle rate ce JS, la créature subit autant de dégâts nécrotiques ou radiants (vous choisissez) que le total obtenu par votre jet. En cas de réussite, la créature subit la moitié de ces dégâts.

Vous ajoutez un d8 lorsque vous atteignez les niveaux 7 (2d8), 13 (3d8) et 18 (4d8) de Clerc.

Renvoi des morts-vivants. Au prix de l'action Magie, vous brandissez votre symbole sacré pour condamner les Morts-vivants. Chaque Mort-vivant de votre choix dans un rayon de 9 m effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la créature subit les états Effrayé et Neutralisé pendant 1 minute. Pour toute la durée, elle s'efforce de s'éloigner de vous autant que possible à chacun de ses tours. Cet effet prend fin prématurément si la créature subit des dégâts, si vous subissez l'état Neutralisé ou si vous mourez.

Niveau 3 : Sous-classe de Clerc

Vous recevez la sous-classe de Clerc de votre choix. Les sous-classes Domaine de la Guerre, Domaine de la Lumière, Domaine de la Ruse et Domaine de la Vie sont détaillées après la description de cette classe. Une sous-classe est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Clerc. Pour le reste de votre carrière, vous bénéficiez de chacune des aptitudes de la sous-classe choisie, à concurrence de votre niveau actuel de Clerc.

Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

Vous recevez le don Amélioration de caractéristique (cf. chapitre 5) ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Vous recevez de nouveau cette aptitude aux niveaux de Clerc 8, 12 et 16.

Niveau 5 : Calcination de mort-vivant

Chaque fois que vous recourez à Renvoi des morts-vivants, vous pouvez lancer autant de d8 que votre modificateur de Sagesse (minimum 1d8) et les ajouter. Chaque Mort-vivant qui rate son JS contre cette utilisation de Renvoi des morts-vivants subit autant de dégâts radiants que le total de ces dés. Ces dégâts ne mettent pas fin aux effets du renvoi.

Niveau 7 : Impacts bénis

La puissance divine vous anime au combat. Vous recevez l'une des options suivantes de votre choix (si vous avez obtenu une de ces options par une sous-classe de Clerc issue d'un ouvrage plus ancien, ne retenez que l'option choisie par la présente aptitude).

Impact divin. Une fois à chacun de vos tours, lorsque vous touchez une créature par un jet d'attaque avec une arme, vous pouvez lui infliger 1d8 dégâts supplémentaires du type que vous choisissez entre nécrotiques et radiants.

Incantation puissante. Ajoutez votre modificateur de Sagesse aux dégâts que vous infligez par tout sort mineur de Clerc.

Niveau 10 : Intervention divine

Vous pouvez faire appel à votre divinité ou votre panthéon pour intercéder en votre faveur. Au prix de l'action Magie, choisissez un sort de Clerc du 5e niveau ou inférieur dont l'incantation ne demande pas une Réaction. Dans le cadre de cette même action, vous lancez le sort sans dépenser d'emplacement en vous passant de composantes matérielles. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Niveau 14 : Impacts bénis améliorés

L'option retenue pour Impacts bénis se renforce.

Impact divin. Les dégâts supplémentaires de votre Impact divin passent à 2d8.

Incantation puissante. Lorsque vous lancez un sort mineur de Clerc et infligez des dégâts à une créature par son biais, vous pouvez insuffler de la vitalité à une créature dans un rayon de 18 m ou à vous-même, par l'acquisition de points de vie temporaires égaux au double de votre modificateur de Sagesse.

Niveau 19 : Faveur épique

Vous recevez un don de Faveur épique (cf. chapitre 5) ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Faveur du destin est recommandé.

Niveau 20 : Intervention divine suprême

Vous pouvez invoquer une intervention divine encore plus radicale. Lorsque vous recourez à l'aptitude Intervention divine, vous pouvez opter pour *souhait* comme choix de sort. Dans un tel cas, vous devez terminer 2d4 Repos longs avant de pouvoir réutiliser Intervention divine.

Liste des sorts de Clerc

Cette section présente la liste de sorts du Clerc. Les sorts sont classés par niveau, puis par ordre alphabétique, et l'école de magie à laquelle ils appartiennent est indiquée. En colonne Spécial, *C* signifie que le sort nécessite la Concentration, *R* qu'il s'agit d'un rituel et *M* qu'il nécessite une composante matérielle spécifique.

Sorts mineurs (sorts de Clerc du niveau 0)

Sort	École	Spécial
assistance	Divination	C
flamme sacrée	Évocation	—
glas	Nécromancie	—
lumière	Évocation	—
mot de radiance	Évocation	—
réparation	Transmutation	—
résistance	Abjuration	C
stabilisation	Nécromancie	—
thaumaturgie	Transmutation	—

Sorts de Clerc du 1er niveau

Sort	École	Spécial
bénédiction	Enchantement	C, M
blessure	Nécromancie	—
bouclier de la foi	Abjuration	C
création ou destruction d'eau	Transmutation	—
détection de la magie	Divination	C, R
détection du mal et du bien	Divination	C
détection du poison et des maladies	Divination	C, R
imprécation	Enchantement	C
injonction	Enchantement	—
mot de guérison	Abjuration	—
protection contre le mal et le bien	Abjuration	C, M
purification de la nourriture et de l'eau	Transmutation	R
rayon traçant	Évocation	—
sanctuaire	Abjuration	—
soins	Abjuration	—

Sorts de Clerc du 2e niveau

Sort	École	Spécial
aide	Abjuration	—
amélioration de caractéristique	Transmutation	C
apaisement des émotions	Enchantement	C
arme spirituelle	Évocation	C
augure	Divination	R, M
cécité/surdité	Transmutation	—
détection des pièges	Divination	—
doux repos	Nécromancie	R, M
flamme éternelle	Évocation	M
immobilisation de personne	Enchantement	C
lien de protection	Abjuration	M
localisation d'objet	Divination	C
prière de guérison	Abjuration	—
protection contre le poison	Abjuration	—
restauration partielle	Abjuration	—
silence	Illusion	C, R
zone de vérité	Enchantement	—

Sorts de Clerc du 3e niveau

Sort	École	Spécial
animation des morts	Nécromancie	—
aura de vitalité	Abjuration	C
cercle magique	Abjuration	M
clairvoyance	Divination	C, M
communication à distance	Divination	—
communication avec les morts	Nécromancie	—
création de nourriture et d'eau	Invocation	—
délivrance des malédictions	Abjuration	—
dissipation de la magie	Abjuration	—
don des langues	Divination	—
esprits gardiens	Invocation	C
état cadavérique	Nécromancie	R
fusion dans la pierre	Transmutation	R
glyphe de garde	Abjuration	M
lueur d'espoir	Abjuration	C
lumière du jour	Évocation	—
malédiction	Nécromancie	C
marche sur l'onde	Transmutation	R
mot de guérison de groupe	Abjuration	—
protection contre l'énergie	Abjuration	C
retour à la vie	Nécromancie	M

Sorts de Clerc du 4e niveau

Sort	École	Spécial
aura de pureté	Abjuration	C
aura de vie	Abjuration	C
bannissement	Abjuration	C
contrôle de l'eau	Transmutation	C
divination	Divination	R, M
façonnage de la pierre	Transmutation	—
gardien de la foi	Invocation	—
liberté de mouvement	Abjuration	—
localisation de créature	Divination	C
protection contre la mort	Abjuration	—

Sorts de Clerc du 5e niveau

Sort	École	Spécial
cercle de pouvoir	Abjuration	C
colonne de flamme	Évocation	—
communion	Divination	R
contagion	Nécromancie	—
convocation de céleste	Invocation	C, M
dissipation du mal et du bien	Abjuration	C
entrave planaire	Abjuration	M
fléau d'insectes	Invocation	C
mythes et légendes	Divination	M
quête	Enchantement	—
rappel à la vie	Nécromancie	M
restauration suprême	Abjuration	M
sanctification	Abjuration	M
scrutation	Divination	C, M
soins de groupe	Abjuration	—

Sorts de Clerc du 6e niveau

Sort	École	Spécial
allié planaire	Invocation	—
barrière de lames	Évocation	C
contamination	Nécromancie	—
création de mort-vivant	Nécromancie	M
festin des héros	Invocation	M
guérison	Abjuration	—
interdiction	Abjuration	R, M
mot de retour	Invocation	—
orientation	Divination	C, M
rayon de soleil	Évocation	C
vision suprême	Divination	M

Un Clerc à la prière quotidienne de ses sorts.

Sorts de Clerc du 7e niveau

Sort	École	Spécial
changement de plan	Invocation	M
forme éthérée	Invocation	—
invocation de céleste	Invocation	C
mot de pouvoir fortifiant	Enchantement	—
parole divine	Évocation	—
régénération	Transmutation	—
résurrection	Nécromancie	M
symbole	Abjuration	M
tempête de feu	Évocation	—

Sorts de Clerc du 8e niveau

Sort	École	Spécial
aura sacrée	Abjuration	C, M
champ antimagie	Abjuration	C
contrôle du climat	Transmutation	C
éclat du soleil	Évocation	—
tremblement de terre	Transmutation	C

Sorts de Clerc du 9e niveau

Sort	École	Spécial
guérison de groupe	Abjuration	—
mot de pouvoir guérisseur	Enchantement	—
portail	Invocation	C, M
projection astrale	Nécromancie	M
résurrection suprême	Nécromancie	M

IRINA NORDSOL

Sous-classes de Clerc

Une sous-classe de Clerc est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Clerc, comme spécifié dans la sous-classe. Chaque sous-classe de Clerc tient son nom du domaine d'existence de prédilection d'un dieu, d'un panthéon ou autre ordre religieux. Cette section présente les sous-classes Domaine de la Guerre, Domaine de la Lumière, Domaine de la Ruse et Domaine de la Vie.

Domaine de la Guerre

Inspirez la bravoure et châtiez l'ennemi

La guerre se manifeste sous bien des formes. Elle peut muer les gens ordinaires en héros. Elle peut se montrer désespérée et horrible, ponctuée d'actes de cruauté et de lâcheté éclipsant tout épisode d'excellence et de bravoure. Les Clercs qui puisent dans la magie du Domaine de la Guerre brillent au combat, où ils exhortent autrui à mener le noble combat ou bien enchaînent les violences comme autant de prières.

Les dieux du Domaine de la Guerre veillent sur les combattants dont ils récompensent les prouesses. Ce sont les chantres de l'honneur et de la chevalerie, mais aussi les entités de la destruction et du pillage. D'autres dieux martiaux adoptent une approche plus neutre ; ils soutiennent la guerre sous toutes ses formes et en respectent tous les participants.

Niveau 3 : Frappe guidée

Lorsque vous ou une créature dans un rayon de 9 m ratez un jet d'attaque, vous pouvez dépenser une utilisation de Conduit divin pour octroyer un bonus de +10 à ce jet, ce qui peut le faire toucher. L'utilisation de cette aptitude pour en faire bénéficier une autre créature vous demande de jouer une Réaction.

Niveau 3 : Prêtre de guerre

Par une action Bonus, vous pouvez effectuer une attaque avec une arme ou à mains nues. Vous pouvez utiliser cette action Bonus autant de fois que votre modificateur de Sagesse (minimum d'une fois). Lorsque vous terminez un Repos court ou long, vous récupérez ce quota.

Niveau 3 : Sorts du Domaine de la Guerre

Votre lien au domaine divin veille à ce que certains de vos sorts soient toujours préparés. Lorsque vous atteignez un niveau de Clerc spécifié dans la table Sorts du Domaine de la Guerre, les sorts qui y figurent sont toujours préparés pour vous.

Sorts du Domaine de la Guerre

Niveau de Clerc	Sorts préparés
3	*arme magique, arme spirituelle, bouclier de la foi, rayon traçant*
5	*aura du croisé, esprits gardiens*
7	*bouclier de feu, liberté de mouvement*
9	*immobilisation de monstre, frappe du vent d'acier*

Sous-classe du Domaine de la Guerre

Niveau 6 : Bénédiction du dieu de la guerre

Vous pouvez dépenser une utilisation de Conduit divin pour lancer *arme spirituelle* ou *bouclier de la foi*, au lieu de dépenser un emplacement de sort. Lorsque vous lancez l'un de ces sorts par ce biais, il ne demande pas de Concentration. Au lieu de cela, le sort persiste pendant 1 minute, mais prend fin prématurément si vous le relancez, subissez l'état Neutralisé ou mourez.

Niveau 17 : Avatar de la bataille

Vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

Domaine de la Lumière

Apportez la lumière pour bannir les ténèbres

Le Domaine de la Lumière met la puissance divine en exergue pour porter le flambeau souverain de la révélation. Les Clercs investis de ce pouvoir ont connu l'illumination ; animés par la radiance et la clairvoyance de leurs dieux, ils ont pour mission de chasser les ténèbres dans les flammes.

Le Domaine de la Lumière est associé aux divinités de la vérité, la vigilance, la beauté, la sagacité et le renouveau. Certains de ces dieux personnifient le soleil ou les auriges qui guident cet astre dans les cieux. D'autres sont des sentinelles qui voient clair dans les mensonges. Quand ces divinités sont associées à la beauté, elles enseignent souvent que les arts guident vers le mieux-être spirituel.

Niveau 3 : Éclat protecteur

Lorsqu'une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m effectue un jet d'attaque, vous pouvez jouer une Réaction pour imposer le Désavantage au jet d'attaque ; une vive et fugace lumière apparaît avant que la créature touche ou rate.

Vous pouvez utiliser cette aptitude autant de fois que votre modificateur de Sagesse (minimum d'une fois). Vous récupérez ce quota en terminant un Repos long.

Niveau 3 : Radiance de l'Aube

Au prix de l'action Magie, vous présentez votre symbole sacré en dépensant une utilisation de Conduit divin pour émettre un vif éclat de lumière sous forme d'une Émanation de 9 m centrée sur vous. Toutes les Ténèbres magiques de cette zone, comme celles créées par le sort *ténèbres*, sont dissipées. De plus, chaque créature que vous choisissez dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Constitution, et subit des dégâts radiants égaux à 2d10 plus votre niveau de Clerc en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Niveau 3 : Sorts du Domaine de la Lumière

Votre lien au domaine divin veille à ce que certains de vos sorts soient toujours préparés. Lorsque vous atteignez un niveau de Clerc spécifié dans la table Sorts du Domaine de la Lumière, les sorts qui y figurent sont toujours préparés pour vous.

POLAR ENGINE

Sorts du Domaine de la Lumière

Niveau de Clerc	Sorts préparés
3	*détection de l'invisibilité, lueurs féeriques, mains brûlantes, rayon ardent*
5	*boule de feu, lumière du jour*
7	*mur de feu, œil du mage*
9	*colonne de flamme, scrutation*

Niveau 6 : Éclat protecteur amélioré

Vous récupérez votre quota d'Éclat protecteur lorsque vous terminez un Repos court ou long.

De plus, chaque fois que vous recourez à Éclat protecteur, vous pouvez conférer à la cible de l'attaque qui le déclenche un nombre de points de vie temporaires égal à 2d6 plus votre modificateur de Sagesse.

Niveau 17 : Auréole

Au prix de l'action Magie, vous produisez une aura solaire qui émane de vous et persiste pendant 1 minute, ou jusqu'à ce que vous la révoquiez (pas d'action requise). Vous émettez ainsi une Lumière vive dans un rayon de 18 m et une Lumière faible sur 9 m de plus. Vos ennemis pris dans la Lumière vive ont le Désavantage aux jets de sauvegarde contre votre Radiance de l'Aube et tout sort qui inflige des dégâts de feu ou radiants.

Vous pouvez recourir à cette aptitude autant de fois que votre modificateur de Sagesse (minimum d'une fois) et vous récupérez ce quota en terminant un Repos long.

Domaine de la Ruse

Défiez l'autorité avec espièglerie

Le Domaine de la Ruse donne accès à une magie trompeuse, illusoire et furtive. Les Clercs qui usent de ces effets sont vus comme des trouble-fêtes, qui froissent les egos, raillent les tyrans, libèrent les prisonniers et bafouent les traditions archaïques. Ils privilégient le subterfuge et les farces aux conflits ouverts.

Les dieux de la ruse, maîtres instigateurs de la zizanie, demeurent l'un des plus grands défis des divinités et mortels qui s'ingénient à perpétuer l'ordre établi. Ils incarnent le changement et les bouleversements sociétaux, et veillent sur les voleurs, les canailles, les joueurs invétérés, les rebelles et les émancipateurs. Les ordres religieux qui opèrent en secret, notamment ceux qui cherchent à saper les régimes répressifs et les hiérarchies rigides, profitent aussi de l'influence du Domaine de la Ruse.

Niveau 3 : Faveur du filou

Au prix de l'action Magie, vous pouvez choisir entre vous-même et une créature consentante dans un rayon de 9 m, la créature retenue bénéficiant alors de l'Avantage aux tests de Dextérité (Discrétion). Cette faveur persiste jusqu'à ce que vous terminiez un Repos long, mais se dissipe si vous réutilisez cette aptitude.

Sous-classe du Domaine de la Lumière

JODIE MUIR

Sous-classe du Domaine de la Ruse

Niveau 3 : Invocation de réplique

Par une action Bonus, vous pouvez dépenser une utilisation de Conduit divin pour créer une réplique visuelle parfaite de vous-même en un espace inoccupé que vous voyez dans un rayon de 9 m. Cette illusion intangible n'occupe pas physiquement son espace. Elle persiste pendant 1 minute, mais prend fin prématurément si vous subissez l'état Neutralisé ou si vous la révoquez (pas d'action requise). L'illusion est animée et imite vos expressions et vos gestes. Tant qu'elle persiste, vous recevez les bénéfices suivants.

Déplacement. Par une action Bonus, vous pouvez déplacer l'illusion d'un maximum de 9 m vers un espace inoccupé que vous voyez et qui doit être dans un rayon de 36 m de vous-même.

Distraction. Quand votre illusion et vous vous trouvez dans un rayon de 1,50 m d'une même créature qui voit l'illusion, vous avez l'Avantage aux jets d'attaque contre cette créature, en raison de la gêne occasionnée par l'illusion.

Incantation. Vous pouvez lancer des sorts comme si vous vous trouviez dans l'espace de l'illusion, mais vous devez recourir à vos propres sens.

Niveau 3 : Sorts du Domaine de la Ruse

Votre lien au domaine divin veille à ce que certains de vos sorts soient toujours préparés. Lorsque vous atteignez un niveau de Clerc spécifié dans la table Sorts du Domaine de la Ruse, les sorts qui y figurent sont toujours préparés pour vous.

Sorts du Domaine de la Ruse

Niveau de Clerc	Sorts préparés
3	*charme-personne, déguisement, invisibilité, passage sans trace*
5	*antidétection, motif hypnotique*
7	*confusion, porte dimensionnelle*
9	*domination de personne, modification de mémoire*

Niveau 6 : Troc du filou

Chaque fois que vous entreprenez l'action Bonus permettant de créer ou déplacer l'illusion de votre Invocation de réplique, vous pouvez vous téléporter pour échanger votre place avec celle de l'illusion.

Niveau 17 : Réplique améliorée

L'illusion de votre Invocation de réplique s'est renforcée des façons suivantes.

Distraction partagée. Lorsque vous et vos alliés effectuez des jets d'attaque contre une créature située dans un rayon de 1,50 m de l'illusion, ces jets d'attaque ont l'Avantage.

Illusion guérisseuse. Quand l'illusion prend fin, vous ou une créature de votre choix dans un rayon de 1,50 m de l'illusion récupérez autant de points de vie que votre niveau de Clerc.

POLAR ENGINE

Domaine de la Vie

Apaisez les peines de ce monde

Le Domaine de la Vie se concentre sur les énergies positives qui préservent toute vie à travers le multivers. Les Clercs qui puisent dans ce domaine excellent en guérison, en profitant de cette force vitale pour soigner de nombreuses blessures.

L'existence même compte sur les énergies positives associées à ce domaine, si bien que tout Clerc, quelle que soit sa confession, peut le choisir. Ce domaine est grandement associé aux divinités agricoles, aux dieux de la guérison ou de l'endurance, du foyer et de la communauté. Les ordres religieux dévoués aux soins prisent aussi la magie de ce domaine.

Niveau 3 : Disciple de la Vie

Lorsqu'un sort que vous lancez par un emplacement restitue des points de vie à une créature, celle-ci récupère des points de vie supplémentaires au tour où vous lancez le sort. Ces points de vie supplémentaires sont égaux à 2 plus le niveau de l'emplacement de sort.

Niveau 3 : Sorts du Domaine de la Vie

Votre lien au domaine divin veille à ce que certains de vos sorts soient toujours préparés. Lorsque vous atteignez un niveau de Clerc spécifié dans la table Sorts du Domaine de la Vie, les sorts qui y figurent sont toujours préparés pour vous.

Sorts du Domaine de la Vie

Niveau de Clerc	Sorts préparés
3	*aide, bénédiction, restauration partielle, soins*
5	*mot de guérison de groupe, retour à la vie*
7	*aura de vie, protection contre la mort*
9	*restauration suprême, soins de groupe*

Niveau 3 : Survivance

Au prix de l'action Magie, vous présentez votre symbole sacré et dépensez une utilisation de Conduit divin pour libérer des énergies curatives qui restituent autant de points de vie que le quintuple de votre niveau de Clerc. Choisissez des créatures En péril dans un rayon de 9 m (vous pouvez vous inclure) et répartissez ces points de vie entre elles. Cette aptitude ne permet pas à une créature de dépasser la moitié de son maximum de points de vie.

Niveau 6 : Guérisseur béni

Les sorts de guérison que vous lancez sur autrui vous soignent également. Aussitôt après avoir lancé par un emplacement un sort qui restitue des points de vie à une ou plusieurs créatures autres que vous, vous récupérez un nombre de points de vie égal à 2 plus le niveau de l'emplacement.

Niveau 17 : Guérison suprême

Quand vous êtes censé lancer un ou plusieurs dés pour restituer des points de vie à une créature par le biais d'un sort ou d'un Conduit divin, ne lancez pas les dés pour les soins ; au lieu de cela, prenez la valeur maximale pour chaque dé. Au lieu de rendre 2d6 points de vie à une créature, par exemple, vous lui en restituez 12.

TOMAS DUCHEK

DRUIDE
Prêtre de la nature primitive

Traits de base du Druide

Caractéristique principale	Sagesse
Dé de vie	d8 par niveau de Druide
Maîtrise des jets de sauvegarde	Intelligence et Sagesse
Maîtrises de compétence	*2 au choix parmi :* Arcanes, Dressage, Intuition, Médecine, Nature, Perception, Religion et Survie
Maîtrises d'arme	Armes courantes
Maîtrises d'outils	Matériel d'herboriste
Formation aux armures	Armures légères et boucliers
Équipement de départ	*Choisissez A ou B :* (A) Armure de cuir, bouclier, serpe, focaliseur druidique (bâton de combat), paquetage d'explorateur, matériel d'herboriste et 9 po ; ou (B) 50 po

Les Druides sont membres d'ordres ancestraux qui invoquent les forces de la nature. Ils pratiquent la magie de la faune, de la flore et des quatre éléments pour soigner, adopter des formes animales et contrôler la destruction élémentaire.

Tous révèrent la nature plus que tout, mais certains tirent directement leur magie de dame Nature, d'autres de divinités qui lui sont liées ou d'une combinaison des deux. Les Druides se réunissent généralement pour mener des rites marquant le passage des saisons et autres cycles naturels.

Les Druides veillent sur la fragile harmonie qui perpétue la vie des plantes et des bêtes, harmonie avec la nature qu'il convient de respecter par son mode de vie. Ils sont souvent les gardiens de sites sacrés et de vastes contrées de nature préservée, mais lorsque se présente un véritable danger, les Druides n'hésitent pas à lutter plus activement contre la menace en tant qu'aventuriers.

Devenir Druide...

En tant que personnage de niveau 1

- Recevez tous les traits de l'encadré Traits de base du Druide.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Druide, qui figurent dans la table Aptitudes du Druide.

En tant que personnage multiclassé

- Recevez les traits suivants de l'encadré Traits de base du Druide : Dé de vie, formation aux armures légères et port des boucliers.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Druide, qui figurent dans la table Aptitudes du Druide. Référez-vous aux règles du multiclassage, au chapitre 2, pour déterminer vos emplacements de sort disponibles.

Aptitudes de classe du Druide

En tant que Druide, vous recevez les aptitudes de classe ci-après lorsque vous atteignez les niveaux de Druide spécifiés. Ces aptitudes sont répertoriées dans la table Aptitudes du Druide.

Niveau 1 : Sorts

Vous avez appris à lancer des sorts en étudiant les forces mystiques de la nature. Reportez-vous au chapitre 7 pour les règles d'incantation. Les informations ci-après expliquent comment utiliser ces règles avec les sorts de Druide, qui figurent dans la liste Sorts de Druide, plus loin dans le descriptif de la classe.

Sorts mineurs. Vous connaissez deux sorts mineurs que vous choisissez dans la liste des sorts de Druide. *Druidisme* et *flammes* sont recommandés.

Chaque fois que vous gagnez un niveau de Druide, vous pouvez remplacer l'un de vos sorts mineurs par un autre sort mineur de votre choix dans la liste du Druide.

Lorsque vous atteignez le niveau 4 de Druide, puis le niveau 10, vous apprenez un autre sort mineur de votre choix issu de la liste du Druide, comme indiqué à la colonne Sorts mineurs de la table Aptitudes du Druide.

Emplacements de sort. La table Aptitudes du Druide vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer vos sorts du 1er niveau et supérieur. Vous récupérez tous les emplacements dépensés en terminant un Repos long.

Sorts préparés du 1er niveau et plus. Vous devez préparer la liste des sorts du 1er niveau et supérieur que cette aptitude vous permet de lancer. Pour commencer, choisissez quatre sorts du 1er niveau issus de la liste de sorts du Druide. *Amitié avec les animaux*, *lueurs féeriques*, *soins* et *vague tonnante* sont recommandés.

Le nombre de sorts de votre liste augmente à mesure que vous recevez des niveaux de Druide, comme l'indique la colonne Sorts préparés de la table Aptitudes du Druide. Chaque fois que ce nombre augmente, choisissez des sorts de Druide supplémentaires jusqu'à ce que le nombre de sorts de votre liste corresponde au nombre indiqué dans la table. Ces sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sort. Si, par exemple, vous êtes un Druide de niveau 3, votre liste de sorts préparés peut inclure six sorts de Druide du 1er ou 2e niveau, répartis à votre guise.

Si une autre aptitude de Druide vous octroie des sorts toujours préparés, ces sorts ne sont pas décomptés du nombre de sorts que vous pouvez préparer avec la présente aptitude, mais ils sont considérés pour vous comme des sorts de Druide.

Modification des sorts préparés. Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez changer votre liste de sorts préparés en remplaçant des sorts par d'autres sorts de Druide pour lesquels vous disposez d'emplacements.

Caractéristique d'incantation. La Sagesse est la caractéristique d'incantation de vos sorts de Druide.

Focaliseur d'incantation. Vous pouvez vous servir d'un focaliseur druidique comme focaliseur d'incantation de vos sorts de Druide.

ALEXANDER MOKHOV

Aptitudes du Druide

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes de classe	Forme sauvage	Sorts mineurs	Sorts préparés	—Emplacements par niveau de sort—								
						1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	+2	Sorts, Druidique, Ordre primitif	—	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Compagnon sauvage, Forme sauvage	2	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Sous-classe de Druide	2	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristique	2	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Regain sauvage	2	3	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Aptitude de sous-classe	3	3	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Fureur élémentaire	3	3	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristique	3	3	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	3	3	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Aptitude de sous-classe	3	4	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	3	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Amélioration de caractéristique	3	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	3	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Aptitude de sous-classe	3	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	Fureur élémentaire améliorée	3	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Amélioration de caractéristique	3	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	4	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Incantation animale	4	4	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Faveur épique	4	4	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Archidruide	4	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Niveau 1 : Druidique

Vous connaissez le druidique, la langue secrète des Druides. En apprenant cette langue ancestrale, vous avez aussi percé les mystères magiques de la conversation animale ; le sort *communication avec les animaux* est toujours préparé en ce qui vous concerne.

Vous pouvez recourir au druidique pour laisser des messages cachés. Vous et tous ceux qui connaissent cet idiome repérez automatiquement de tels messages. D'autres peuvent aussi détecter la présence de tels signes en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) DD 15, mais sont incapables d'en déchiffrer le sens.

Niveau 1 : Ordre primitif

Vous consacrez votre existence à l'un des rôles sacrés suivants, au choix.

Gardien. Combattant chevronné, vous recevez la maîtrise des armes de guerre et la formation aux armures intermédiaires.

Mage. Vous connaissez un sort mineur supplémentaire tiré de la liste du Druide. De plus, votre lien mystique vous octroie un bonus aux tests d'Intelligence (Arcanes et Nature). Ce bonus est égal à votre modificateur de Sagesse (minimum +1).

Niveau 2 : Compagnon sauvage

Vous pouvez convoquer un esprit de la nature qui adopte une forme animale pour vous assister. Au prix de l'action Magie, vous pouvez dépenser un emplacement ou une utilisation de Forme sauvage pour lancer le sort *appel de familier* sans composantes matérielles.

Lorsque vous lancez ainsi le sort, le familier est une Fée et disparaît lorsque vous terminez un Repos long.

Niveau 2 : Forme sauvage

Le pouvoir de la nature vous permet d'adopter la forme d'un animal. Par une action Bonus, vous vous métamorphosez en Bête, forme apprise par le biais de cette aptitude (cf. Formes connues, plus loin). Vous restez sous cette forme autant d'heures que la moitié de votre niveau de Druide, mais la quittez prématurément si vous recourez de nouveau à Forme sauvage, subissez l'état Neutralisé ou mourez. Vous pouvez aussi quitter la forme par une action Bonus.

Nombre d'utilisations. Vous pouvez recourir deux fois à Forme sauvage. Vous en regagnez une utilisation lorsque vous terminez un Repos court, et récupérez tout le quota en terminant un Repos long.

Vous en recevez des utilisations supplémentaires à certains niveaux de Druide, comme indiqué à la colonne Forme sauvage de la table Aptitudes du Druide.

Formes connues. Vous connaissez quatre formes de Bête pour cette aptitude, choisies parmi les profils de Bête dont le facteur de puissance n'excède pas 1/4 et dépourvus de Vitesse de vol (l'annexe B propose quelques options). **Araignée**, **cheval de selle**, **loup** et **rat** sont recommandés.

Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez remplacer l'une de vos formes connues par une autre forme autorisée.

Lorsque vous atteignez certains niveaux de Druide, votre nombre de formes connues et le facteur de puissance maximal associé augmentent, comme indiqué sur la table Formes de bête. De plus, à partir du niveau 8, vous pouvez adopter une forme dotée d'une Vitesse de vol.

Si votre maître du donjon l'autorise, vous pouvez consulter le *Manuel des monstres* ou d'autres sources pour choisir vos formes connues.

Formes de bête

Niveau de Druide	Formes connues	FP max.	Vitesse de vol
2	4	1/4	Non
4	6	1/2	Non
8	8	1	Oui

Règles sous métamorphose. Tant que vous êtes sous forme de bête, vous conservez votre personnalité, vos souvenirs et votre faculté de parole, et les règles suivantes s'appliquent :

Points de vie temporaires. Lorsque vous adoptez une Forme sauvage, vous recevez autant de points de vie temporaires que votre niveau de Druide.

Profil de jeu. Votre profil est remplacé par celui de la Bête choisie, mais vous conservez les aspects suivants : type de créature ; points de vie ; dés de vie ; valeurs d'Intelligence, Sagesse et Charisme ; aptitudes de classe ; langues ; et dons. Vous conservez aussi vos maîtrises de compétence et de jet de sauvegarde, et appliquez le bonus de maîtrise correspondant, et vous recevez les maîtrises de la créature. Quand le modificateur de compétence ou de JS du profil de Bête est supérieur au vôtre, celui de la Bête s'applique.

Pas d'incantation. Vous ne pouvez pas lancer de sorts, mais la métamorphose ne rompt pas votre Concentration, pas plus qu'elle n'interfère avec les sorts que vous avez déjà lancés.

Objets. Votre faculté de manipuler des objets dépend des membres et appendices de la forme et non plus des vôtres. En outre, vous décidez si votre équipement tombe dans votre espace, fusionne avec votre nouvelle forme ou est porté par elle. L'équipement porté fonctionne normalement, mais c'est au MD de décider si une pièce d'équipement donnée peut être portée par la créature, en fonction de la forme et de la taille de celle-ci. Votre équipement ne change pas de taille ni de forme pour s'adapter à votre silhouette animale ; toute pièce d'équipement que la forme sauvage ne peut pas porter doit soit tomber au sol, soit fusionner avec elle. L'équipement qui fusionne avec la forme reste sans effet tant que vous restez sous cette forme.

Niveau 3 : Sous-classe de Druide

Vous recevez la sous-classe de Druide de votre choix. Les sous-classes Cercle des Astres, Cercle de la Lune, Cercle des Mers et Cercle de la Terre sont détaillées après la description de cette classe. Une sous-classe est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Druide. Pour le reste de votre carrière, vous bénéficiez de chacune des aptitudes de la sous-classe choisie, à concurrence de votre niveau actuel de Druide.

Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

Vous recevez le don Amélioration de caractéristique (cf. chapitre 5) ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Vous recevez de nouveau cette aptitude aux niveaux de Druide 8, 12 et 16.

Niveau 5 : Regain sauvage

Une fois à chacun de vos tours, s'il ne vous reste aucune utilisation de Forme sauvage, vous pouvez vous en octroyer une en dépensant un emplacement de sort (pas d'action requise).

De plus, vous pouvez dépenser une utilisation de Forme sauvage (pas d'action requise) pour vous octroyer un emplacement du 1er niveau, après quoi vous devez terminer un Repos long pour le refaire.

Niveau 7 : Fureur élémentaire

La puissance des éléments coule en vous. Vous recevez l'une des options suivantes, au choix.

Attaques primitives. Une fois à chacun de vos tours, lorsque vous touchez une créature par un jet d'attaque avec une arme ou une attaque de Bête sous Forme sauvage, vous pouvez infliger à la cible 1d8 dégâts de feu, foudre, froid ou tonnerre (choisissez quand vous touchez).

Incantation puissante. Ajoutez votre modificateur de Sagesse aux dégâts que vous infligez par tout sort mineur de Druide.

Niveau 15 : Fureur élémentaire améliorée

L'option retenue pour votre Fureur élémentaire se renforce, comme suit.

Attaques primitives. Les dégâts supplémentaires d'Attaques primitives passent à 2d8.

Incantation puissante. Lorsque vous lancez un sort mineur de Druide avec une portée de 3 m ou plus, cette portée augmente de 90 m.

Niveau 18 : Incantation animale

Tant que vous êtes sous Forme sauvage, vous pouvez lancer des sorts bien que sous forme de Bête, à l'exception des sorts assortis d'une composante matérielle dont le coût est spécifié ou qui est détruite par l'incantation.

Niveau 19 : Faveur épique

Vous recevez un don de Faveur épique (cf. chapitre 5) ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Faveur de déplacement dimensionnel est recommandé.

Une Druidesse canalise par sa magie le pouvoir de dame Nature.

JESSICA FONG

Niveau 20 : Archidruide

La vitalité de la nature s'épanouit en vous, ce qui vous octroie les bénéfices suivants.

Forme sauvage immarcescible. Chaque fois que vous jouez l'Initiative alors que vous n'avez plus d'utilisation de Forme sauvage, vous en récupérez une utilisation.

Mage de dame Nature. Vous pouvez convertir des utilisations de Forme sauvage en emplacement de sort unique (pas d'action requise). Convertissez un certain nombre d'utilisations non dépensées de Forme sauvage en un seul emplacement de sort, chaque utilisation contribuant à 2 niveaux d'emplacement. Exemple : si vous convertissez deux utilisations de Forme sauvage, vous produisez un emplacement du 4e niveau. Une fois que vous avez utilisé ce bénéfice, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Longévité. La magie primitive que vous pratiquez ralentit votre vieillissement. Votre corps ne vieillit que d'un an par décennie.

Liste des sorts de Druide

Cette section présente la liste de sorts du Druide. Les sorts sont classés par niveau, puis par ordre alphabétique, et l'école de magie à laquelle ils appartiennent est indiquée. En colonne Spécial, *C* signifie que le sort nécessite la Concentration, *R* qu'il s'agit d'un rituel et *M* qu'il nécessite une composante matérielle spécifique.

Sorts mineurs (sorts de Druide du niveau 0)

Sort	École	Spécial
assistance	Divination	C
bouffée de poison	Nécromancie	—
coup de tonnerre	Évocation	—
crosse des druides	Transmutation	—
druidisme	Transmutation	—
élémentalisme	Transmutation	—
flammes	Invocation	—
fouet épineux	Transmutation	—
message	Transmutation	—
poussière d'étoile	Évocation	—
réparation	Transmutation	—
résistance	Abjuration	C
stabilisation	Nécromancie	—

Sorts de Druide du 1er niveau

Sort	École	Spécial
amitié avec les animaux	Enchantement	—
baies nourricières	Invocation	—
charme-personne	Enchantement	—
communication avec les animaux	Divination	R
couteau de glace	Invocation	—

Sort	École	Spécial
création ou destruction d'eau	Transmutation	—
détection de la magie	Divination	C, R
détection du poison et des maladies	Divination	C, R
enchevêtrement	Invocation	C
grande foulée	Transmutation	—
lueurs féeriques	Évocation	C
mot de guérison	Abjuration	—
nappe de brouillard	Invocation	C
protection contre le mal et le bien	Abjuration	C, M
purification de la nourriture et de l'eau	Transmutation	R
saut	Transmutation	—
soins	Abjuration	—
vague tonnante	Évocation	—

Sorts de Druide du 2e niveau

Sort	École	Spécial
agrandissement/rapetissement	Transmutation	C
aide	Abjuration	—
amélioration de caractéristique	Transmutation	C
augure	Divination	R, M
bourrasque	Évocation	C
convocation de bête	Invocation	C, M
croissance d'épines	Transmutation	C
détection des pièges	Divination	—
flamme éternelle	Évocation	M
immobilisation de personne	Enchantement	C
lame de feu	Évocation	C
localisation d'animaux ou de plantes	Divination	R
localisation d'objet	Divination	C
messager animal	Enchantement	R
métal brûlant	Transmutation	C
passage sans trace	Abjuration	C
peau d'écorce	Transmutation	—
perception bestiale	Divination	C, R
protection contre le poison	Abjuration	—
rayon de lune	Évocation	C
restauration partielle	Abjuration	—
sphère de feu	Évocation	C
vision dans le noir	Transmutation	—

Sorts de Druide du 3e niveau

Sort	École	Spécial
appel de la foudre	Invocation	C
arme élémentaire	Transmutation	C
aura de vitalité	Abjuration	C
communication avec les plantes	Transmutation	—
convocation de fée	Invocation	C, M
croissance végétale	Transmutation	—
dissipation de la magie	Abjuration	—
état cadavérique	Nécromancie	R
fusion dans la pierre	Transmutation	R
invocation d'animaux	Invocation	C
lumière du jour	Évocation	—
marche sur l'onde	Transmutation	R
mur de vent	Évocation	C
protection contre l'énergie	Abjuration	C
respiration aquatique	Transmutation	R
retour à la vie	Nécromancie	M
tempête de neige	Invocation	C

Sorts de Druide du 4e niveau

Sort	École	Spécial
bouclier de feu	Évocation	—
charme-monstre	Enchantement	—
confusion	Enchantement	C
contrôle de l'eau	Transmutation	C
convocation d'élémentaire	Invocation	C, M
divination	Divination	R, M
domination de bête	Enchantement	C
façonnage de la pierre	Transmutation	—
flétrissement	Nécromancie	—
fontaine de lune	Évocation	C
insecte géant	Invocation	C
invocation d'élémentaires mineurs	Invocation	C
invocation d'êtres sylvestres	Invocation	C
liane avide	Invocation	C
liberté de mouvement	Abjuration	—
localisation de créature	Divination	C
métamorphose	Transmutation	C
mur de feu	Évocation	C
peau de pierre	Transmutation	C, M
tempête de grêle	Évocation	—
terrain hallucinatoire	Illusion	—

Sorts de Druide du 5e niveau

Sort	École	Spécial
communion avec la nature	Divination	R
cône de froid	Évocation	—
contagion	Nécromancie	—
coquille antivie	Abjuration	C

Sort	École	Spécial
entrave planaire	Abjuration	M
éveil	Transmutation	M
fléau d'insectes	Invocation	C
invocation d'élémentaire	Invocation	C
mur de pierre	Évocation	C
passage par les arbres	Invocation	C
quête	Enchantement	—
réincarnation	Nécromancie	M
restauration suprême	Abjuration	M
scrutation	Divination	C, M
soins de groupe	Abjuration	—

Sorts de Druide du 6e niveau

Sort	École	Spécial
festin des héros	Invocation	M
glissement de terrain	Transmutation	C
guérison	Abjuration	—
invocation de fée	Invocation	C
mur d'épines	Invocation	C
orientation	Divination	C, M
pétrification	Transmutation	C
rayon de soleil	Évocation	C
vent divin	Transmutation	—
voie végétale	Invocation	—

Sorts de Druide du 7e niveau

Sort	École	Spécial
changement de plan	Invocation	M
inversion de la gravité	Transmutation	C
mirage	Illusion	—
régénération	Transmutation	—
symbole	Abjuration	M
tempête de feu	Évocation	—

Sorts de Druide du 8e niveau

Sort	École	Spécial
aliénation	Enchantement	—
aversion/attirance	Enchantement	—
contrôle du climat	Transmutation	C
éclat du soleil	Évocation	—
métamorphose animale	Transmutation	—
nuage incendiaire	Invocation	C
tremblement de terre	Transmutation	C
tsunami	Invocation	C

Sorts de Druide du 9e niveau

Sort	École	Spécial
changement de forme	Transmutation	C, M
prémonition	Divination	—
résurrection suprême	Nécromancie	M
tempête vengeresse	Invocation	C

Sous-classes de Druide

Une sous-classe de Druide est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Druide, comme spécifié dans la sous-classe. Les Druides se rassemblent au sein d'associations informelles qu'ils nomment cercles. Cette section présente les sous-classes Cercle des Astres, Cercle de la Lune, Cercle des Mers et Cercle de la Terre.

Cercle des Astres

Exploitez les secrets qui se cachent parmi les constellations

Le Cercle des Astres observe les cieux depuis des temps immémoriaux pour comprendre les secrets recélés par les constellations. C'est par la compréhension de ces mystères que les Druides du cercle cherchent à domestiquer les pouvoirs du cosmos.

Niveau 3 : Carte stellaire

Vous avez créé une carte durant votre observation du ciel. Il s'agit d'un objet de taille TP, que vous pouvez utiliser comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de Druide. À vous d'en déterminer la forme exacte, à moins de vous en remettre au hasard selon la table Carte stellaire.

Tant que vous tenez la carte, *assistance* et *rayon traçant* figurent parmi vos sorts préparés, et vous pouvez lancer *rayon traçant* sans dépenser d'emplacement. Vous pouvez le lancer ainsi autant de fois que votre modificateur de Sagesse (minimum d'une fois) et vous récupérez ce quota en terminant un Repos long.

Si vous perdez votre carte, vous pouvez en recréer une magiquement à l'issue d'un rite de 1 heure. Ce rite, qui peut intervenir dans le cadre d'un Repos court ou long, détruit l'ancienne carte.

Carte stellaire

1d6	Forme de la carte
1	Parchemin de représentations de constellations
2	Tablette en pierre, percée de trous minuscules
3	Peau de hibours, ornée de symboles stellaires
4	Liasse de petites cartes reliées d'ébène
5	Cristal ciselé de motifs astraux
6	Disques en verre gravé de constellations

Niveau 3 : Forme stellaire

Par une action Bonus, vous pouvez dépenser une utilisation de Forme sauvage pour adopter une forme stellaire au lieu de vous métamorphoser en Bête.

Sous forme stellaire, vous conservez votre profil de jeu, mais vous apparaissez comme illuminé par les étoiles ; vos articulations scintillent et des lignes parcourent votre

corps comme sur une carte du ciel. Votre forme projette une Lumière vive sur un rayon de 3 m, et une Lumière faible sur 3 m de plus. Elle persiste 10 minutes. Elle prend fin prématurément si vous subissez l'état Neutralisé, si vous mourez, réutilisez cette aptitude ou que vous révoquez la forme (pas d'action requise).

Chaque fois que vous adoptez votre forme stellaire, choisissez l'une des constellations suivantes, qui illumine votre corps et vous confère des bénéfices spécifiques.

Archer. La constellation d'un archer se manifeste sur vous. Au moment d'activer cette forme et par une action Bonus aux tours suivants, tant que la forme persiste, vous pouvez effectuer une attaque de sort à distance par laquelle vous décochez une flèche lumineuse ciblant une créature dans un rayon de 18 m. Si l'attaque touche, elle inflige des dégâts radiants égaux à 1d8 + votre modificateur de Sagesse.

Calice. La constellation d'une coupe de vie se manifeste sur vous. Chaque fois que vous lancez par un emplacement un sort qui rend des points de vie à une créature, vous ou une créature que vous choisissez dans un rayon de 9 m de vous récupérez également autant de points de vie que 1d8 + votre modificateur de Sagesse.

Dragon. La constellation d'un dragon sage et vénérable se manifeste sur vous. Lorsque vous effectuez un test d'Intelligence ou de Sagesse, ou un jet de sauvegarde de Constitution pour maintenir votre Concentration, vous pouvez considérer que le résultat du d20 est de 10 lorsque vous obtenez 9 ou moins.

Niveau 6 : Présage cosmique

Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez consulter votre carte stellaire en quête de présages, et lancer un dé. Jusqu'à ce que vous ayez terminé un Repos long, vous avez accès à une Réaction spéciale, selon que vous avez obtenu un résultat pair ou impair.

Fortune (pair). Chaque fois qu'une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m est sur le point d'effectuer un Test d20, vous pouvez jouer une Réaction pour lancer 1d6 et en ajouter le résultat au total.

Péril (impair). Chaque fois qu'une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m est sur le point d'effectuer un Test d20, vous pouvez jouer une Réaction pour lancer 1d6 et en soustraire le résultat au total.

Vous pouvez recourir à cette action autant de fois que votre modificateur de Sagesse (minimum d'une fois) et vous récupérez ce quota en terminant un Repos long.

Niveau 10 : Constellations scintillantes

Les constellations de votre Forme stellaire se renforcent. Le d8 de l'Archer et du Calice devient 2d8 et, tant que le Dragon est actif, vous disposez d'une Vitesse de vol de 6 m et du vol stationnaire.

De plus, au début de chacun de vous tours sous Forme stellaire, vous pouvez changer la constellation qui chatoie sur votre corps.

Niveau 14 : Plénitude stellaire

Tant que vous êtes sous forme stellaire, vous êtes en partie intangible, ce qui vous confère la Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

Sous-classe du Cercle des Astres

MARCELA MEDEIROS

Sous-classe du Cercle de la Lune

Cercle de la Lune

Adoptez des formes animales pour veiller sur la nature

Les Druides du Cercle de la Lune puisent dans la magie lunaire pour se transformer. Leur ordre se réunit au clair de lune pour échanger des nouvelles et accomplir des rituels.

Aussi changeant que son astre, un Druide de ce cercle rôdera comme grand félin une nuit, pour planer au-dessus des cimes en déployant ses ailes d'aigle le lendemain, avant de débouler parmi les taillis sous les traits d'un ours pour expulser un monstre importun. La nature sauvage coule dans les veines du Druide.

Niveau 3 : Formes du cercle

Vous pouvez canaliser la magie lunaire lorsque vous adoptez une Forme sauvage, ce qui vous octroie les bénéfices suivants.

Facteur de puissance. Le facteur de puissance maximal de la forme est égal au tiers de votre niveau de Druide (arrondir à l'inférieur).

Classe d'armure. Tant que vous restez sous une forme, votre CA est égale à 13 plus votre modificateur de Sagesse si ce total est supérieur à la CA de la Bête retenue.

Points de vie temporaires. Vous recevez autant de points de vie temporaires que le triple de votre niveau de Druide.

Niveau 3 : Sorts du Cercle de la Lune

Lorsque vous atteignez un niveau de Druide spécifié dans la table Sorts du Cercle de la Lune, les sorts qui y figurent sont toujours préparés pour vous.

De plus, vous pouvez lancer les sorts de cette aptitude lorsque vous êtes sous Forme sauvage.

Sorts du Cercle de la Lune

Niveau de Druide	Sorts préparés
3	*poussière d'étoile, rayon de lune, soins*
5	*invocation d'animaux*
7	*fontaine de lune*
9	*soins de groupe*

Niveau 6 : Formes du cercle améliorés

Tant que vous êtes sous Forme sauvage, vous recevez les bénéfices suivants.

Radiance lunaire. Chacune de vos attaques sous Forme sauvage peut infliger son type de dégâts habituel ou des dégâts radiants. Vous faites ce choix chaque fois que vous touchez avec l'une de ces attaques.

Robustesse accrue. Vous pouvez ajouter votre modificateur de Sagesse aux jets de sauvegarde de Constitution.

JOHN GRELLO

Un Druide sous forme lupine hurle à la lune.

JOHN GRELLO

Niveau 10 : Foulée sélène

Vous vous transportez magiquement pour réapparaître dans un intense rayonnement lunaire. Par une action Bonus, vous vous téléportez en un espace que vous voyez dans un rayon de 9 m, et vous avez l'Avantage au prochain jet d'attaque que vous effectuez avant la fin de ce tour.

Vous pouvez recourir à cette aptitude autant de fois que votre modificateur de Sagesse (minimum d'une fois) et vous récupérez ce quota en terminant un Repos long. Vous pouvez également récupérer des utilisations en dépensant un emplacement de sort du 2e niveau ou plus pour chaque utilisation que vous souhaitez récupérer (pas d'action requise).

Niveau 14 : Forme lunaire

Le pouvoir de la lune vous anime, ce qui vous octroie les bénéfices suivants.

Partage sélène. Chaque fois que vous recourez à Foulée sélène, vous pouvez aussi téléporter une créature consentante. La créature doit se trouver dans un rayon de 3 m de vous. Vous la téléportez en un espace inoccupé que vous voyez dans un rayon de 3 m de votre espace de destination.

Radiance lunaire améliorée. Une fois par tour, vous pouvez infliger 2d10 dégâts radiants supplémentaires à une cible que vous touchez avec une attaque de Forme sauvage.

Cercle des Mers

Fusionnez avec les tempêtes et les marées

Les Druides du Cercle des Mers puisent dans les forces tumultueuses des océans et des tempêtes. Certains se considèrent comme les incarnations du courroux de la nature et exercent sa vengeance contre ceux qui la profanent. D'autres cherchent une forme d'union mystique avec la nature en s'alignant sur les marées, en se laissant porter par les courants et les vagues, et en écoutant les murmures et rugissements insondables des vents.

Niveau 3 : Courroux des mers

Par une action Bonus, vous pouvez dépenser une utilisation de Forme sauvage pour manifester une Émanation de 1,50 m d'embruns, qui vous enveloppe pendant 10 minutes. L'effet prend fin prématurément si vous le révoquez (pas d'action requise) ou le manifestez à nouveau, ou si vous subissez l'état Neutralisé.

Lorsque vous manifestez l'Émanation, ainsi que par une action Bonus à vos tours suivants, vous pouvez choisir une autre créature que vous voyez dans l'Émanation. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution assorti de votre DD de sauvegarde des sorts, sous peine de subir des dégâts de froid et, si elle est de taille G ou inférieure, d'être repoussée de vous d'un maximum de 4,50 m. Pour déterminer ces dégâts, lancez autant de d6 que votre modificateur de Sagesse (minimum d'un dé).

Niveau 3 : Sorts du Cercle des Mers

Lorsque vous atteignez un niveau de Druide spécifié dans la table Sorts du Cercle des Mers, les sorts qui y figurent sont toujours préparés pour vous.

Sorts du Cercle des Mers

Niveau de Druide	Sorts préparés
3	*bourrasque, fracassement, rayon de givre, nappe de brouillard, vague tonnante*
5	*éclair, respiration aquatique*
7	*contrôle de l'eau, tempête de grêle*
9	*immobilisation de monstre, invocation d'élémentaire*

Niveau 6 : Affinité aquatique

La taille de l'Émanation produite par votre Courroux des mers passe à 3 m.

De plus, vous recevez une Vitesse de nage égale à votre Vitesse.

Niveau 10 : Enfant de la tempête

Votre Courroux des mers vous confère deux autres bénéfices tant qu'il est actif, comme suit.

Résistance. Vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts de foudre, de froid et de tonnerre.

Vol. Vous recevez une Vitesse de vol égale à votre Vitesse.

Sous-classe du Cercle des Mers

Niveau 14 : Offrande océanique

Au lieu de manifester l'Émanation du Courroux des mers autour de vous, vous pouvez en faire bénéficier une créature consentante dans un rayon de 18 m de vous. La créature reçoit tous les bénéfices de l'Émanation et reprend pour elle votre DD de sauvegarde des sorts et votre modificateur de Sagesse.

Par ailleurs, vous pouvez produire simultanément l'Émanation autour de l'autre créature et de vous-même si vous dépensez deux utilisations de Forme sauvage au lieu d'une au moment de la manifester.

Cercle de la Terre

Glorifiez le lien avec le monde naturel

Le Cercle de la Terre accueille les mystes et les sages qui veillent sur les rites et savoirs ancestraux. Ces Druides se rassemblent dans des cercles sacrés faits d'arbres ou de menhirs pour se murmurer des secrets primitifs en langue druidique. Les membres les plus sagaces du cercle officient comme grands prêtres de leur communauté.

Niveau 3 : Aval de la terre

Au prix de l'action Magie, vous pouvez dépenser une utilisation de Forme sauvage en choisissant un point dans un rayon de 18 m. Des fleurs nourricières et des ronces vampiriques se manifestent quelques instants dans une Sphère de 3 m de rayon centrée sur ce point. Chaque créature que vous choisissez dans la Sphère effectue un jet de sauvegarde de Constitution assorti de votre DD de sauvegarde des sorts, et subit 2d6 dégâts nécrotiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une créature de votre choix dans cette zone récupère 2d6 points de vie.

Les dégâts et les soins augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez les niveaux 10 (3d6) et 14 (4d6) de Druide.

Niveau 3 : Sorts du Cercle de la Terre

Chaque fois que vous terminez un Repos long, choisissez un type d'environnement entre : aride, polaire, tempéré et tropical. Consultez parmi les tables ci-après celle qui correspond au type retenu ; les sorts énumérés pour votre niveau de Druide et les niveaux inférieurs sont préparés en ce qui vous concerne.

Terres arides

Niveau de Druide	Sorts de cercle
3	*flou, mains brûlantes, trait de feu*
5	*boule de feu*
7	*flétrissement*
9	*mur de pierre*

Terres polaires

Niveau de Druide	Sorts de cercle
3	*immobilisation de personne, nappe de brouillard, rayon de givre*
5	*tempête de neige*
7	*tempête de grêle*
9	*cône de froid*

RICCARDO MOSCATELLO

Terres tempérées

Niveau de Druide	Sorts de cercle
3	*foulée brumeuse, poigne électrique, sommeil*
5	*éclair*
7	*liberté de mouvement*
9	*passage par les arbres*

Terres tropicales

Niveau de Druide	Sorts de cercle
3	*aspersion acide, rayon empoisonné, toile d'araignée*
5	*nuage nauséabond*
7	*métamorphose*
9	*fléau d'insectes*

Niveau 6 : Ressourcement

Vous pouvez lancer l'un des sorts du 1er niveau ou supérieur préparés par le biais de l'aptitude Sorts de cercle sans dépenser d'emplacement, après quoi il vous faut terminer un Repos long pour pouvoir le relancer ainsi.

En outre, quand vous terminez un Repos court, vous pouvez désigner des emplacements de sort dépensés que vous souhaitez récupérer. La somme des niveaux de ces emplacements dépensés ne doit pas excéder la moitié de votre niveau de Druide (arrondie au supérieur), et aucun d'eux ne doit être du 6e niveau ou supérieur. Exemple : si vous êtes Druide de niveau 6, vous pouvez récupérer un maximum de trois niveaux d'emplacements de sort. Vous pouvez ainsi récupérer un emplacement du 3e niveau, un emplacement du 2e et un du 1er, ou trois emplacements du 3e. Une fois que vous avez récupéré des emplacements par cette aptitude, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir le refaire.

Niveau 10 : Protégé de dame Nature

Vous êtes immunisé contre l'état Empoisonné et bénéficiez de la Résistance contre les dégâts du type associé à votre choix d'environnement actuel pour l'aptitude Sorts de cercle, comme indiqué dans la table Protégé de dame Nature.

Protégé de dame Nature

Environnement	Résistance	Environnement	Résistance
Aride	Feu	Tempéré	Foudre
Polaire	Froid	Tropical	Poison

Niveau 14 : Sanctuaire de dame Nature

Au prix de l'action Magie, vous pouvez dépenser une utilisation de Forme sauvage pour faire apparaître au sol des plantes grimpantes et arbres spectraux dans un Cube de 4,50 m, dans un rayon de 36 m de vous. Ces végétaux spectraux persistent pendant 1 minute, mais disparaissent prématurément si vous subissez l'état Neutralisé ou mourez. Vous et vos alliés bénéficiez d'un Abri partiel dans la zone et vos alliés reçoivent la Résistance que vous octroie actuellement Protégé de dame Nature tant qu'ils restent dans la zone.

Par une action Bonus, vous pouvez déplacer au sol le Cube d'un maximum de 18 m, à condition qu'il reste dans un rayon de 36 m de vous.

Sous-classe du Cercle de la Terre

POLAR ENGINE

ENSORCELEUR
Mage éblouissant, débordant de sorcellerie innée

Traits de base de l'Ensorceleur

Caractéristique principale	Charisme
Dé de vie	d6 par niveau d'Ensorceleur
Maîtrise des jets de sauvegarde	Constitution et Charisme
Maîtrises de compétence	*2 au choix parmi :* Arcanes, Intimidation, Intuition, Persuasion, Religion et Tromperie
Maîtrises d'arme	Armes courantes
Formation aux armures	Aucune
Équipement de départ	*Choisissez A ou B :* (A) Lance, 2 dagues, focaliseur arcanique (cristal), paquetage d'exploration souterraine et 28 po ; ou (B) 50 po

L'Ensorceleur manipule une magie innée qui est gravée dans son être. Si certains Ensorceleurs sont bien en peine de mettre un nom sur l'origine de ce pouvoir, d'autres le font remonter à des événements étranges de leur histoire personnelle ou familiale. La bénédiction d'un dragon ou d'une dryade à la naissance du bébé, ou la foudre frappant dans un ciel sans nuage, peuvent suffire à faire éclore le don très spécial d'Ensorceleur. Ce don peut aussi être celui d'une divinité, provenir d'une exposition à quelque magie étrange émanant d'un autre plan d'existence ou entrouvrir une fenêtre sur la mécanique intime du réel. Quelle qu'en soit l'origine, il en résulte une marque indélébile sur l'Ensorceleur, fruit d'une magie bouillonnante qui se transmet de génération en génération.

Les Ensorceleurs n'apprennent pas la magie ; la puissance arcanique réside dans leur être, brute et indomptée. Tout l'art de l'Ensorceleur consiste à apprendre à canaliser cette magie innée, afin de découvrir comment libérer son pouvoir par des biais stupéfiants. À mesure qu'un Ensorceleur dompte sa magie innée, il s'harmonise plus finement avec l'origine de celle-ci et développe des pouvoirs qui sont le reflet de sa nature.

Les Ensorceleurs sont rares. Si certaines lignées en produisent un par génération, la plupart du temps, les talents d'un Ensorceleur lui apparaissent de façon spontanée. Les individus qui possèdent un tel pouvoir découvrent bien vite que cette magie n'aime pas rester au repos. La magie d'un Ensorceleur demande à être employée.

EVYN FONG

Devenir Ensorceleur...

En tant que personnage de niveau 1

- Recevez tous les traits de l'encadré Traits de base de l'Ensorceleur.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 de l'Ensorceleur, qui figurent dans la table Aptitudes de l'Ensorceleur.

En tant que personnage multiclassé

- Recevez le trait Dé de vie de l'encadré Traits de base de l'Ensorceleur.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 de l'Ensorceleur, qui figurent dans la table Aptitudes de l'Ensorceleur. Référez-vous aux règles du multiclassage, au chapitre 2, pour déterminer vos emplacements de sort disponibles.

Aptitudes de classe de l'Ensorceleur

En tant qu'Ensorceleur, vous recevez les aptitudes de classe ci-après lorsque vous atteignez les niveaux d'Ensorceleur spécifiés. Ces aptitudes sont répertoriées dans la table Aptitudes de l'Ensorceleur.

Niveau 1 : Sorts

C'est en puisant dans votre magie innée que vous lancez vos sorts. Reportez-vous au chapitre 7 pour les règles d'incantation. Les informations ci-après expliquent comment utiliser ces règles avec les sorts d'Ensorceleur, qui figurent dans la liste Sorts d'Ensorceleur, plus loin dans le descriptif de la classe.

Sorts mineurs. Vous connaissez quatre sorts mineurs d'Ensorceleur de votre choix. *Éruption ensorcelée*, *lumière*, *poigne électrique* et *prestidigitation* sont recommandés. Chaque fois que vous gagnez un niveau d'Ensorceleur, vous pouvez remplacer l'un de vos sorts mineurs de cette aptitude par un autre sort mineur d'Ensorceleur de votre choix.

Lorsque vous atteignez les niveaux 4 et 10 d'Ensorceleur, vous apprenez un autre sort mineur d'Ensorceleur de votre choix, comme indiqué en colonne Sorts mineurs de la table Aptitudes de l'Ensorceleur.

Emplacements de sort. La table Aptitudes de l'Ensorceleur vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer vos sorts du 1er niveau et supérieur. Vous récupérez tous les emplacements dépensés en terminant un Repos long.

Sorts préparés du 1er niveau et plus. Vous devez préparer la liste des sorts du 1er niveau et supérieur que cette aptitude vous permet de lancer. Pour commencer, choisissez deux sorts d'Ensorceleur du 1er niveau. *Détection de la magie* et *mains brûlantes* sont recommandés.

Le nombre de sorts de votre liste augmente à mesure que vous recevez des niveaux d'Ensorceleur, comme l'indique la colonne Sorts préparés de la table Aptitudes de l'Ensorceleur. Chaque fois que ce nombre augmente, choisissez des sorts d'Ensorceleur supplémentaires jusqu'à ce que le nombre de sorts de votre liste corresponde au nombre indiqué dans la table Aptitudes de l'Ensorceleur. Ces sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sort. Si, par exemple, vous êtes un Ensorceleur de niveau 3, votre liste de sorts préparés peut inclure six sorts d'Ensorceleur du 1er ou 2e niveau, répartis à votre guise.

Aptitudes de l'Ensorceleur

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes de classe	Points de Sorcellerie	Sorts mineurs	Sorts préparés	—Emplacements par niveau de sort—								
						1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	+2	Sorts, Sorcellerie innée	—	4	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Métamagie, Réserve arcanique	2	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Sous-classe d'Ensorceleur	3	4	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristique	4	5	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Restauration ensorcelée	5	5	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Aptitude de sous-classe	6	5	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Sorcellerie incarnée	7	5	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristique	8	5	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	9	5	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Métamagie	10	6	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	11	6	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Amélioration de caractéristique	12	6	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	13	6	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Aptitude de sous-classe	14	6	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	15	6	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Amélioration de caractéristique	16	6	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	Métamagie	17	6	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Aptitude de sous-classe	18	6	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Faveur épique	19	6	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Apothéose arcanique	20	6	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Si une autre aptitude d'Ensorceleur vous octroie des sorts toujours préparés, ces sorts ne sont pas décomptés du nombre de sorts que vous pouvez préparer avec la présente aptitude, mais ils sont considérés pour vous comme des sorts d'Ensorceleur.

Modification des sorts préparés. Chaque fois que vous gagnez un niveau d'Ensorceleur, vous pouvez remplacer un sort de votre liste par un autre sort d'Ensorceleur pour lequel vous disposez d'au moins un emplacement.

Caractéristique d'incantation. Le Charisme est la caractéristique d'incantation de vos sorts d'Ensorceleur.

Focaliseur d'incantation. Vous pouvez vous servir d'un focaliseur arcanique comme focaliseur d'incantation de vos sorts d'Ensorceleur.

Niveau 1 : Sorcellerie innée

Un événement de votre passé a laissé une marque indélébile sur vous, faisant éclore une magie bouillonnante. Par une action Bonus, vous pouvez libérer cette magie pendant 1 minute, au cours de laquelle vous recevez les bénéfices suivants :

- Le DD de sauvegarde de vos sorts d'Ensorceleur augmente de 1.
- Vous avez l'Avantage aux jets d'attaque des sorts d'Ensorceleur que vous lancez.

Vous pouvez recourir à cette aptitude deux fois, et récupérez ce quota en terminant un Repos long.

Niveau 2 : Métamagie

Grâce à la magie qui bouillonne en vous, vous pouvez altérer les sorts au gré des besoins ; vous recevez deux options de Métamagie au choix parmi les « Options de métamagie » présentées plus loin, dans le descriptif de la classe. Les options choisies vous permettent de modifier ponctuellement le sort que vous lancez. Pour recourir à une option, vous devez dépenser son coût exprimé en points de Sorcellerie.

Vous ne pouvez appliquer qu'une option de Métamagie à l'incantation d'un sort, sauf si l'une des options précise le contraire.

Chaque fois que vous gagnez un niveau d'Ensorceleur, vous pouvez remplacer l'une de vos options de Métamagie par une autre qui vous est inconnue. Vous recevez deux options supplémentaires au niveau 10 d'Ensorceleur et deux de plus au niveau 17.

Niveau 2 : Réserve arcanique

Vous pouvez puiser dans la réserve de magie qui sommeille en vous. Cette réserve est figurée par des points de Sorcellerie, qui vous permettent de créer une variété d'effets magiques.

Vous disposez de 2 points de Sorcellerie et en recevez davantage à mesure que vous atteignez des niveaux plus élevés, comme indiqué en colonne Points de Sorcellerie de la table Aptitudes de l'Ensorceleur. Vous ne pouvez pas

avoir plus de points de Sorcellerie que ce qui est indiqué sur la table à votre niveau. Vous récupérez tous les points de Sorcellerie dépensés en terminant un Repos long.

Vous pouvez utiliser vos points de Sorcellerie pour alimenter les options ci-dessous, ainsi que d'autres aptitudes comme Métamagie, qui recourent à ces points.

Conversion d'emplacements de sort en points de Sorcellerie. Dépenser un emplacement de sort vous permet de recevoir un nombre de points de Sorcellerie égal au niveau de l'emplacement (pas d'action requise).

Création d'emplacements de sort. Par une action Bonus, vous pouvez transformer des points de Sorcellerie non dépensés en un emplacement de sort. La table Création d'emplacements de sort indique le coût de création d'un emplacement de sort selon son niveau, ainsi que le niveau minimum d'Ensorceleur requis pour créer un tel emplacement. Vous ne pouvez pas créer un emplacement de sort au-dessus du 5e niveau.

Tout emplacement de sort créé avec cette aptitude disparaît quand vous terminez un Repos long.

CRÉATION D'EMPLACEMENTS DE SORT

Niveau d'emplacement de sort	Coût en points de Sorcellerie	Niveau d'Ensorceleur minimum
1	2	2
2	3	3
3	5	5
4	6	7
5	7	9

Niveau 3 : Sous-classe d'Ensorceleur

Vous recevez la sous-classe d'Ensorceleur de votre choix. Les sous-classes Sorcellerie aberrante, Sorcellerie draconique, Sorcellerie mécanique et Sorcellerie sauvage sont détaillées après la description de cette classe. Une sous-classe est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux d'Ensorceleur. Pour le reste de votre carrière, vous bénéficiez de chacune des aptitudes de la sous-classe choisie, à concurrence de votre niveau actuel d'Ensorceleur.

Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

Vous recevez le don Amélioration de caractéristique (cf. chapitre 5) ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Vous recevez de nouveau cette aptitude aux niveaux d'Ensorceleur 8, 12 et 16.

Niveau 5 : Restauration ensorcelée

En terminant un Repos court, vous récupérez les points de Sorcellerie dépensés à concurrence de la moitié de votre niveau d'Ensorceleur (arrondir à l'inférieur). Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Niveau 7 : Sorcellerie incarnée

S'il ne vous reste aucune utilisation de Sorcellerie innée, vous pouvez y recourir en dépensant 2 points de Sorcellerie et l'activez par une action Bonus.

En outre et tant que votre aptitude Sorcellerie innée est active, vous pouvez utiliser jusqu'à deux de vos options de Métamagie pour chaque sort que vous lancez.

Niveau 19 : Faveur épique

Vous recevez un don de Faveur épique (cf. chapitre 5) ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Faveur de Déplacement dimensionnel est recommandé.

Niveau 20 : Apothéose arcanique

Tant que votre aptitude Sorcellerie innée est active, vous pouvez recourir à une option de Métamagie à chacun de vos tours sans dépenser de points de Sorcellerie.

Options de Métamagie

Les options ci-après sont disponibles pour votre aptitude Métamagie. Elles sont présentées par ordre alphabétique.

Sort accéléré

Coût : 2 points de Sorcellerie

Lorsque vous lancez un sort dont le temps d'incantation est égal à 1 action, vous pouvez dépenser 2 points de Sorcellerie pour réduire son temps d'incantation à 1 action Bonus pour la présente incantation. Vous ne pouvez pas modifier un sort de cette manière si vous avez déjà lancé un sort du 1er niveau ou supérieur pendant le tour en cours, et pas davantage lancer un sort du 1er niveau ou supérieur pendant le tour en cours si vous avez déjà modifié un sort de cette manière.

Sort ample

Coût : 1 point de Sorcellerie

Lorsque vous lancez un sort dont la portée est supérieure ou égale à 1,50 m, vous pouvez dépenser 1 point de Sorcellerie pour doubler la portée de ce sort. Si vous lancez un sort dont la portée est « contact » et dépensez 1 point de Sorcellerie, sa portée devient 9 m.

Sort chercheur

Coût : 1 point de Sorcellerie

Si vous effectuez un jet d'attaque pour un sort et échouez, vous pouvez dépenser 1 point de Sorcellerie pour relancer le d20, auquel cas c'est le nouveau jet qui s'applique.

Vous pouvez recourir à Sort chercheur même si vous avez déjà utilisé une autre option de Métamagie durant l'incantation du sort.

Sort étendu

Coût : 1 point de Sorcellerie

Lorsque vous lancez un sort dont la durée est supérieure ou égale à 1 minute, vous pouvez dépenser 1 point de Sorcellerie pour doubler sa durée, jusqu'à un maximum de 24 heures.

Si le sort affecté nécessite la Concentration, vous avez l'Avantage à tous les jets de sauvegarde que vous effectuez pour maintenir cette Concentration.

Sort intensifié

Coût : 2 points de Sorcellerie

Lorsque vous lancez un sort qui contraint une créature à effectuer un jet de sauvegarde, vous pouvez dépenser 2 points de Sorcellerie pour imposer le Désavantage à une cible du sort lors de ses JS contre ce sort.

Sort jumeau

Coût : 1 point de Sorcellerie

Lorsque vous lancez un sort, comme *charme-personne*, qui peut être lancé avec un emplacement de sort de plus haut niveau pour cibler une créature supplémentaire, vous pouvez dépenser 1 point de Sorcellerie pour augmenter de 1 le niveau effectif de ce sort.

Sort prévenant

Coût : 1 point de Sorcellerie

Lorsque vous lancez un sort qui contraint d'autres créatures à effectuer un jet de sauvegarde, vous pouvez protéger certaines de ces créatures des pleins effets du sort. À cette fin, dépensez 1 point de Sorcellerie et désignez des créatures dont le nombre n'excède pas votre modificateur de Charisme (minimum d'une créature). Les créatures choisies réussissent automatiquement leur jet de sauvegarde contre le sort et ne subissent aucun dégât si elles étaient censées les réduire de moitié en cas de réussite.

Sort renforcé

Coût : 1 point de Sorcellerie

Quand vous déterminez aléatoirement les dégâts d'un sort, vous pouvez dépenser 1 point de Sorcellerie afin de relancer un nombre de dés de dégâts égal à votre modificateur de Charisme (minimum d'un dé), auquel cas ce sont les nouveaux jets qui s'appliquent.

Vous pouvez recourir à Sort renforcé même si vous avez déjà utilisé une autre option de Métamagie durant l'incantation du sort.

Sort subtil

Coût : 1 point de Sorcellerie

Lorsque vous lancez un sort, vous pouvez dépenser 1 point de Sorcellerie pour le lancer sans ses composantes verbale, somatique ou matérielle, sauf en ce qui concerne les composantes matérielles que le sort consomme ou qui ont un coût exprimé dans le descriptif du sort.

Sort transmuté

Coût : 1 point de Sorcellerie

Lorsque vous lancez un sort qui inflige des dégâts d'un type de la liste suivante, vous pouvez dépenser 1 point de Sorcellerie pour changer ce type de dégâts en un autre de la liste : acide, feu, foudre, froid, poison, tonnerre.

Liste des sorts d'Ensorceleur

Cette section présente la liste de sorts de l'Ensorceleur. Les sorts sont classés par niveau, puis par ordre alphabétique, et l'école de magie à laquelle ils appartiennent est indiquée. En colonne Spécial, *C* signifie que le sort nécessite la Concentration, *R* qu'il s'agit d'un rituel et *M* qu'il nécessite une composante matérielle spécifique.

JULIA METZGER

Sorts mineurs (sorts d'Ensorceleur du niveau 0)

Sort	École	Spécial
aspersion acide	Évocation	—
bouffée de poison	Nécromancie	—
contact glacial	Nécromancie	—
coup au but	Divination	—
coup de tonnerre	Évocation	—
élémentalisme	Transmutation	—
éruption ensorcelée	Évocation	—
faux amis	Enchantement	C
illusion mineure	Illusion	—
lumière	Évocation	—
lumières dansantes	Illusion	C
main du mage	Invocation	—
message	Transmutation	—
piqûre mentale	Enchantement	—
poigne électrique	Évocation	—
prestidigitation	Transmutation	—
rayon de givre	Évocation	—
réparation	Transmutation	—
trait de feu	Évocation	—
voile défensif	Abjuration	C

Sorts d'Ensorceleur du 1er niveau

Sort	École	Spécial
armure du mage	Abjuration	—
bouclier	Abjuration	—
charme-personne	Enchantement	—
compréhension des langues	Divination	R
couleurs dansantes	Illusion	—
couteau de glace	Invocation	—
déguisement	Illusion	—
détection de la magie	Divination	C, R
feuille morte	Transmutation	—
graisse	Invocation	—
image silencieuse	Illusion	C
mains brûlantes	Évocation	—
nappe de brouillard	Invocation	C
orbe chromatique	Évocation	M
projectile magique	Évocation	—
rayon empoisonné	Nécromancie	—
repli expéditif	Transmutation	C
saut	Transmutation	—
simulacre de vie	Nécromancie	—
sommeil	Enchantement	C
trait ensorcelé	Évocation	C
vague tonnante	Évocation	—

Sorts d'Ensorceleur du 2e niveau

Sort	École	Spécial
agrandissement/rapetissement	Transmutation	C
amélioration de caractéristique	Transmutation	C
arme magique	Transmutation	—
bourrasque	Évocation	C
cécité/surdité	Transmutation	—
couronne du dément	Enchantement	C
déblocage	Transmutation	—
détection de l'invisibilité	Divination	—
détection des pensées	Divination	C
épine mentale	Divination	C
flou	Illusion	C
force fantasmagorique	Illusion	C
foulée brumeuse	Invocation	—
fracassement	Évocation	—
image miroir	Illusion	—
immobilisation de personne	Enchantement	C
invisibilité	Illusion	C
lame de feu	Évocation	C
lévitation	Transmutation	C
modification d'apparence	Transmutation	C
nuée de dagues	Invocation	C
pattes d'araignée	Transmutation	C
rayon ardent	Évocation	—
souffle du dragon	Transmutation	C
sphère de feu	Évocation	C
suggestion	Enchantement	C
ténèbres	Évocation	C
toile d'araignée	Invocation	C
vigueur arcanique	Abjuration	—
vision dans le noir	Transmutation	—

Sorts d'Ensorceleur du 3e niveau

Sort	École	Spécial
boule de feu	Évocation	—
caresse du vampire	Nécromancie	C
clairvoyance	Divination	C, M
clignotement	Transmutation	—
contresort	Abjuration	—
dissipation de la magie	Abjuration	—
don des langues	Divination	—
éclair	Évocation	—
forme gazeuse	Transmutation	C
hâte	Transmutation	C
image majeure	Illusion	C
lenteur	Transmutation	C
lumière du jour	Évocation	—

Sort	École	Spécial
marche sur l'onde	Transmutation	R
motif hypnotique	Illusion	C
nuage nauséabond	Invocation	C
protection contre l'énergie	Abjuration	C
respiration aquatique	Transmutation	R
tempête de neige	Invocation	C
terreur	Illusion	C
vol	Transmutation	C

Sorts d'Ensorceleur du 4e niveau

Sort	École	Spécial
bannissement	Abjuration	C
bouclier de feu	Évocation	—
charme-monstre	Enchantement	—
confusion	Enchantement	C
domination de bête	Enchantement	C
flétrissement	Nécromancie	—
invisibilité suprême	Illusion	C
métamorphose	Transmutation	C
mur de feu	Évocation	C
peau de pierre	Transmutation	C, M
porte dimensionnelle	Invocation	—
sphère de vitriol	Évocation	—
tempête de grêle	Évocation	—

Sorts d'Ensorceleur du 5e niveau

Sort	École	Spécial
animation des objets	Transmutation	C
apparence trompeuse	Illusion	—
brume mortelle	Invocation	C
cercle de téléportation	Invocation	M
cône de froid	Évocation	—
création	Illusion	—
domination de personne	Enchantement	C
fléau d'insectes	Invocation	C
immobilisation de monstre	Enchantement	C
main de Bigby	Évocation	C
mur de pierre	Évocation	C
perturbations synaptiques	Enchantement	—
télékinésie	Transmutation	C

Sorts d'Ensorceleur du 6e niveau

Sort	École	Spécial
cercle de mort	Nécromancie	M
chaîne d'éclairs	Évocation	—
désintégration	Transmutation	—
glissement de terrain	Transmutation	C
globe d'invulnérabilité	Abjuration	C
mauvais œil	Nécromancie	C
pétrification	Transmutation	C
portail arcanique	Invocation	C
rayon de soleil	Évocation	C
Sphère glacée d'Otiluke	Évocation	—
suggestion de groupe	Enchantement	—
vision suprême	Divination	M

Sorts d'Ensorceleur du 7e niveau

Sort	École	Spécial
boule de feu à retardement	Évocation	C
changement de plan	Invocation	M
doigt de mort	Nécromancie	—
embruns prismatiques	Évocation	—
forme éthérée	Invocation	—
inversion de la gravité	Transmutation	C
téléportation	Invocation	—
tempête de feu	Évocation	—

Sorts d'Ensorceleur du 8e niveau

Sort	École	Spécial
demi-plan	Invocation	—
domination de monstre	Enchantement	C
éclat du soleil	Évocation	—
mot de pouvoir étourdissant	Enchantement	—
nuage incendiaire	Invocation	C
tremblement de terre	Transmutation	C

Sorts d'Ensorceleur du 9e niveau

Sort	École	Spécial
arrêt du temps	Transmutation	—
mot de pouvoir mortel	Enchantement	—
nuée de météores	Évocation	—
portail	Invocation	C, M
souhait	Invocation	—

Sous-classes d'Ensorceleur

Une sous-classe d'Ensorceleur est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux d'Ensorceleur, comme spécifié dans la sous-classe. Cette section présente les sous-classes Sorcellerie aberrante, Sorcellerie draconique, Sorcellerie mécanique et Sorcellerie sauvage.

Sorcellerie aberrante

Maniez des pouvoirs psioniques surnaturels

Une influence venue d'ailleurs enveloppe votre esprit dans ses tentacules et vous octroie des pouvoirs psioniques. Vous pouvez atteindre l'esprit d'autrui par ce pouvoir et altérer le monde qui vous entoure. Ferez-vous briller ce pouvoir comme un flambeau d'espoir ? Ou bien serez-vous la terreur de ceux qui ressentent vos coups de poignard mentaux ?

Un vent psychique du Plan Astral a porté l'énergie psionique jusqu'à vous, à moins que vous ayez été exposé à l'influence délétère du Royaume Lointain. Il se peut aussi que l'on vous ait implanté un têtard flagelleur mental, mais que votre métamorphose en illithid ait avorté ; vous possédez désormais les pouvoirs psioniques de ce têtard. Quelle que soit la façon dont ce pouvoir vous a été octroyé, votre esprit en est comme enflammé.

Niveau 3 : Sorts psioniques

Lorsque vous atteignez un niveau d'Ensorceleur spécifié dans la table Sorts psioniques, les sorts qui y figurent sont toujours préparés pour vous.

Sorts psioniques

Niveau d'Ensorceleur	Sorts
3	*apaisement des émotions, détection des pensées, murmures dissonants, piqûre mentale, tentacules de Hadar*
5	*communication à distance, voracité de Hadar*
7	*convocation d'aberration, tentacules noirs d'Evard*
9	*lien télépathique de Rary, télékinésie*

Niveau 3 : Discours télépathique

Vous pouvez créer un lien télépathique entre votre esprit et celui d'autrui. Par une action Bonus, choisissez une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m. Vous-même et la créature choisie pouvez communiquer mutuellement par télépathie tant que la distance qui vous sépare n'est pas supérieure à votre modificateur de Charisme multiplié par 1,5, exprimée en kilomètres (minimum de 1,5 km). Pour vous comprendre, chacun doit s'exprimer mentalement dans une langue comprise par l'autre.

Le lien télépathique persiste pendant un nombre de minutes égal à votre niveau d'Ensorceleur. Il prend fin prématurément si vous recourez à cette aptitude pour créer un lien avec une autre créature.

Sous-classe de Sorcellerie aberrante

IGNATIUS BUDI

Niveau 6 : Défenses psychiques

Vous avez la Résistance aux dégâts psychiques, et l'Avantage aux jets de sauvegarde visant à éviter les états Charmé ou Effrayé ainsi qu'à y mettre un terme.

Niveau 6 : Sorcellerie psionique

Lorsque vous lancez un sort du 1er niveau ou plus par le biais de l'aptitude Sorts psioniques, vous pouvez le faire en dépensant un emplacement, comme normalement, ou en dépensant autant de points de Sorcellerie que le niveau du sort. Si vous lancez le sort par une dépense de points de Sorcellerie, il ne demande aucune composante verbale ni somatique, et ne requiert de composantes matérielles que si celles-ci sont détruites par le sort ou ont un coût exprimé dans son descriptif.

Niveau 14 : Révélation incarnée

Vous pouvez libérer la vérité aberrante qui se cache en vous. Par une action Bonus, vous pouvez dépenser 1 ou plusieurs points de Sorcellerie pour altérer magiquement votre corps pendant 10 minutes. Chaque point de Sorcellerie ainsi dépensé vous octroie le bénéfice que vous choisissez parmi les suivants, les effets persistant jusqu'à la fin de l'altération.

Adaptation aquatique. Vous recevez une Vitesse de nage égale au double de votre Vitesse et pouvez respirer sous l'eau. Il vous pousse des branchies dans le cou ou derrière les oreilles, vos doigts deviennent palmés ou il vous pousse une propulsion caudale.

Déplacement sinueux. Votre corps et tout l'équipement que vous portez deviennent souples et visqueux. Vous pouvez vous déplacer dans des espaces d'une largeur minimale de 2,5 cm, et pouvez vous extraire d'entraves non magiques et de l'état Agrippé en y consacrant 1,50 m de déplacement.

Perception de l'invisible. Vous voyez les créatures qui ont l'état Invisible dans un rayon de 18 m, sauf celles qui bénéficient d'un Abri total. Vos yeux deviennent entièrement noirs ou se transforment en vrilles sensorielles.

Vol scintillant. Vous recevez une Vitesse de vol égale à votre Vitesse, avec le vol stationnaire. Lorsque vous volez, votre peau brille de mucus ou d'un éclat surnaturel.

Niveau 18 : Distorsion implosive

Vous pouvez déclencher une anomalie de distorsion de l'espace. Au prix de l'action Magie, vous vous téléportez dans un espace inoccupé que vous voyez dans un rayon de 36 m. Aussitôt après votre disparition, chaque créature située dans un rayon de 9 m de l'espace que vous avez quitté effectue un jet de sauvegarde de Force assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. En cas d'échec, une créature subit 3d10 dégâts de force et se retrouve tirée vers votre espace de départ, pour terminer dans un espace inoccupé aussi proche que possible de cet espace. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts.

Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un Repos long ou dépenser 5 points de Sorcellerie (pas d'action requise) pour en récupérer l'usage.

Sorcellerie draconique

Respirez la magie des dragons

Votre magie innée est le cadeau d'un dragon. Il se peut qu'un dragon vénérable, sentant la mort arriver, vous ait légué, à vous-même ou à un ancêtre, une partie de son pouvoir magique. Vous pourriez aussi avoir absorbé de la magie en un lieu imprégné de puissance draconique. À moins que vous ayez manipulé par mégarde un trésor provenant de l'antre d'un dragon, nimbé de pouvoir draconique. Vous pouvez enfin avoir un dragon comme ancêtre.

Niveau 3 : Résistance draconique

La magie qui vous habite se manifeste sous la forme de traits propres à votre don draconique. Votre maximum de points de vie initial augmente de 3, puis de 1 chaque fois que vous gagnez un niveau supplémentaire d'Ensorceleur.

Certaines parties de votre corps sont en outre couvertes d'écailles rappelant celles d'un dragon. Tant que vous ne portez pas d'armure, votre classe d'armure de base est égale à 10 + vos modificateurs de Dextérité et de Charisme.

Niveau 3 : Sorts draconiques

Lorsque vous atteignez un niveau d'Ensorceleur spécifié dans la table Sorts draconiques, les sorts qui y figurent sont toujours préparés pour vous.

Sorts draconiques

Niveau d'Ensorceleur	Sorts
3	*injonction, modification d'apparence, orbe chromatique, souffle du dragon*
5	*terreur, vol*
7	*charme-monstre, œil du mage*
9	*convocation de dragon, mythes et légendes*

Niveau 6 : Affinité élémentaire

Votre magie draconique présente une affinité avec un type de dégâts associé aux dragons. Choisissez l'un des types suivants : acide, feu, foudre, froid ou poison.

Vous avez la Résistance à ce type de dégâts, et lorsque vous lancez un sort qui inflige des dégâts de ce type, vous pouvez ajouter votre modificateur de Charisme à un jet de dégâts de ce sort.

Niveau 14 : Ailes draconiques

Par une action Bonus, vous faites apparaître des ailes draconiques dans votre dos. Ces ailes persistent 1 heure ou jusqu'à ce que vous les révoquiez (pas d'action requise). Pour toute la durée, vous bénéficiez d'une Vitesse de vol de 18 m.

Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un Repos long ou dépenser 3 points de Sorcellerie (pas d'action requise) pour en récupérer l'usage.

Niveau 18 : Compagnon draconique

Vous pouvez lancer *convocation de dragon* sans composante matérielle. Vous pouvez aussi le lancer une fois sans dépenser d'emplacement de sort et récupérez cette aptitude en terminant un Repos long.

Chaque fois que vous commencez à lancer ce sort, vous pouvez en modifier l'incantation afin qu'elle ne nécessite pas la Concentration. Ce faisant, la durée du sort passe à 1 minute pour cette incantation.

Sorcellerie mécanique

Canalisez les forces cosmiques de l'ordre

La force cosmique de l'ordre vous a investi de magie. Cette puissance émane de Méchanus ou d'un royaume du même genre ; un plan d'existence entièrement régi par l'efficacité mécanique. Vous-même, ou l'un de vos ancêtres, vous êtes retrouvé impliqué dans les machinations des modrons, ces résidents très disciplinés de Méchanus. Votre aïeul a d'ailleurs peut-être participé à la Grande marche des modrons. Quelle que soit l'origine de votre pouvoir, cette manifestation de l'ordre déconcerte probablement autrui, mais elle s'inscrit selon vous dans quelque plan cosmique grandiose.

Niveau 3 : Équilibre restauré

Votre lien avec le plan de l'ordre absolu vous permet de niveler les accès chaotiques. Lorsqu'une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m de vous s'apprête à lancer un d20 avec Avantage ou Désavantage, vous pouvez jouer votre Réaction pour empêcher le jet d'avoir l'Avantage ou de subir le Désavantage.

Vous pouvez recourir à cette aptitude autant de fois que votre modificateur de Charisme (minimum d'une fois) et récupérez ce quota en terminant un Repos long.

Niveau 3 : Sorts mécaniques

Lorsque vous atteignez un niveau d'Ensorceleur spécifié dans la table Sorts mécaniques, les sorts qui y figurent sont toujours préparés pour vous.

Sorts mécaniques

Niveau d'Ensorceleur	Sorts
3	*aide, alarme, protection contre le mal et le bien, restauration partielle*
5	*dissipation de la magie, protection contre l'énergie*
7	*convocation d'artificiel, liberté de mouvement*
9	*mur de force, restauration suprême*

Consultez par ailleurs la table Manifestations de l'ordre pour choisir (ou laisser le hasard décider) comment votre lien avec l'ordre se manifeste chaque fois que vous lancez un sort d'Ensorceleur.

LAUREN WALSH

Manifestations de l'ordre

1d6	Manifestation
1	Des rouages spectraux flottent dans votre dos.
2	Les aiguilles d'une horloge tournent à la place de vos yeux.
3	Votre peau émet un éclat cuivré.
4	Des équations et des formes géométriques parcourent votre corps.
5	Votre focaliseur d'incantation prend brièvement la forme d'un mécanisme complexe de taille TP.
6	Le claquement des rouages ou le tintement d'une horloge vous est audible, ainsi qu'aux créatures affectées par votre magie.

Niveau 6 : Bastion de loi

Vous pouvez puiser dans la grande équation de l'existence pour confier un pavois de l'ordre chatoyant à une créature. Au prix de l'action Magie, vous pouvez dépenser de 1 à 5 points de Sorcellerie pour créer une protection magique autour de vous ou d'une autre créature que vous voyez dans un rayon de 9 m. Cette protection est représentée par autant de d8 que le nombre de points de Sorcellerie dépensés pour la créer. Lorsque la créature ainsi protégée subit des dégâts, elle peut dépenser un ou plusieurs de ces dés, les lancer et réduire les dégâts subis de la somme de ces dés.

La protection persiste jusqu'à ce que vous terminiez un Repos long, mais se dissipe si vous réutilisez cette aptitude.

Niveau 14 : Transe harmonique

Vous recevez la capacité d'aligner votre conscience avec les calculs infinis de Méchanus. Par une action Bonus, vous pouvez entrer dans cette transe pendant 1 minute. Pour toute la durée, les jets d'attaque contre vous ne peuvent pas bénéficier de l'Avantage et, chaque fois que vous effectuez un Test d20, vous pouvez considérer que le résultat du d20 est 10 lorsque vous obtenez 9 ou moins.

Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un Repos long ou dépenser 5 points de Sorcellerie (pas d'action requise) pour en récupérer l'usage.

Niveau 18 : Chevauchée mécanique

Vous convoquez momentanément les esprits de l'ordre pour rectifier le désordre environnant. Au prix de l'action Magie, vous convoquez les esprits dans un Cube de 9 m émanant de vous. Ces esprits apparaissent comme des modrons ou autres Artificiels de votre choix. Intangibles et invulnérables, ils produisent avant de disparaître les effets ci-après à l'intérieur du Cube. Une fois cette action utilisée, vous devez terminer un Repos long ou dépenser 7 points de Sorcellerie (pas d'action requise) pour en récupérer l'usage.

Guérison. Les esprits restituent un maximum de 100 points de vie, répartis à votre guise entre les créatures de votre choix prises dans le Cube.

Réparation. Tous les objets endommagés entièrement compris dans le Cube sont aussitôt réparés.

Dissipation. Tout sort du 6e niveau ou inférieur prend fin sur les créatures et objets de votre choix pris dans le Cube.

OLIVIER BERNARD

Sorcellerie sauvage

Libérez la magie du chaos

Votre magie innée puise sa source dans les forces du chaos qui sous-tendent l'ordre de la création. Vous-même ou l'un de vos ancêtres avez peut-être été exposé à la magie brute, par le biais d'un portail planaire ouvrant sur les Limbes ou les Plans Élémentaires. À moins que vous ayez reçu la bénédiction d'une fée ou d'un démon. Il se peut aussi que votre magie soit le fruit d'un hasard sans motif apparent. Quelle que soit sa source, cette magie bouillonne en vous et n'attend qu'un exutoire.

Niveau 3 : Bouffée de Sorcellerie sauvage

Vos incantations sont susceptibles de provoquer une bouffée de magie indomptée. Une fois par tour, vous pouvez lancer 1d20 aussitôt après avoir lancé un sort d'Ensorceleur avec un emplacement de sort. Si vous obtenez un 20, faites un jet sur la table Bouffée de Sorcellerie sauvage afin de créer un effet magique.

Si cet effet magique est un sort, il est trop sauvage pour être affecté par votre Métamagie.

Niveau 3 : Marée du chaos

Vous pouvez manipuler le chaos pour vous octroyer l'Avantage à un Test d20 avant de lancer le d20. Après cela, vous devez lancer un sort d'Ensorceleur avec un emplacement de sort ou terminer un Repos long avant de pouvoir réutiliser cette aptitude.

Si vous lancez un sort d'Ensorceleur avec un emplacement de sort avant d'avoir terminé un Repos long, vous faites automatiquement un jet sur la table Bouffée de Sorcellerie sauvage.

Niveau 6 : Comme par hasard

Votre magie sauvage vous autorise désormais à infléchir le destin. Aussitôt après qu'une autre créature que vous voyez a lancé le d20 lors d'un Test d20, vous pouvez jouer votre Réaction et dépenser 1 point de Sorcellerie pour lancer 1d4 et appliquer le nombre obtenu comme bonus ou malus (à votre guise) au résultat du d20.

Niveau 14 : Chaos contrôlé

Vous recevez un certain contrôle sur vos bouffées de Sorcellerie sauvage. Chaque fois que vous effectuez un jet sur la table Bouffée de Sorcellerie sauvage, vous pouvez effectuer deux jets et choisir d'appliquer l'un ou l'autre des résultats obtenus.

Niveau 18 : Bouffée domptée

Immédiatement après avoir lancé un sort d'Ensorceleur avec un emplacement de sort, vous pouvez créer l'effet de votre choix de la table Bouffée de Sorcellerie sauvage au lieu de laisser le hasard décider du résultat. Vous pouvez choisir n'importe quel effet dans la table à l'exception du dernier, et si l'effet choisi implique un jet de dé, vous devez l'effectuer.

Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Sous-classe de Sorcellerie sauvage

EKATERINA BURMAK

Bouffée de sorcellerie sauvage

1d100	Effet
01–04	Effectuez un jet sur cette table au début de chacun de vos tours pendant la minute suivante, en ignorant le présent résultat lors des tests consécutifs.
05–08	Une créature Amicale envers vous apparaît en un espace inoccupé aléatoire dans un rayon de 18 m. Cette créature est sous le contrôle du MD et disparaît au bout de 1 minute. Lancez 1d4 pour déterminer la créature : sur un résultat de **1**, un **modron duodrone** apparaît ; sur un **2**, un **flumph** apparaît ; sur un **3**, un **modron monodrone** apparaît ; sur un **4**, une **licorne** apparaît. Reportez-vous au *Manuel des monstres* pour le profil de jeu de la créature.
09–12	Pendant la minute suivante, vous regagnez 5 points de vie au début de chacun de vos tours.
13–16	Les créatures subissent le Désavantage aux jets de sauvegarde contre le prochain sort que vous lancez lors de la minute suivante et nécessitant un JS.
17–20	Vous êtes soumis à un effet qui persiste 1 minute sauf si sa description indique autre chose. Lancez 1d8 pour déterminer l'effet : sur un résultat de **1**, vous êtes entouré d'une musique douce et éthérée que seuls vous-même et les créatures situées dans un rayon de 1,50 m entendez ; sur un résultat de **2**, votre catégorie de taille augmente d'un cran ; sur un résultat de **3**, il vous pousse une longue barbe faite de plumes qui persiste jusqu'à ce que vous éternuiez. Les plumes explosent alors et disparaissent ; sur un résultat de **4**, vous criez lorsque vous parlez ; sur un résultat de **5**, des papillons illusoires voltigent dans un rayon de 3 m autour de vous ; sur un résultat de **6**, un œil apparaît au beau milieu de votre front, vous octroyant l'Avantage aux tests de Sagesse (Perception) ; sur un résultat de **7**, des bulles roses sortent de votre bouche lorsque vous parlez ; sur un résultat de **8**, votre peau devient bleu vif pendant 24 heures ou jusqu'à ce que l'effet soit réprimé par le sort *délivrance des malédictions*.
21–24	Pendant la prochaine minute, tous vos sorts ayant un temps d'incantation d'une action ont un temps d'incantation d'une action Bonus.
25–28	Vous êtes transporté sur le Plan Astral jusqu'à la fin de votre tour suivant. Vous réapparaissez dans l'espace que vous occupiez précédemment, ou dans l'espace inoccupé le plus proche si celui-ci est occupé.
29–32	La prochaine fois que vous lancez un sort qui inflige des dégâts dans la minute suivante, ne lancez pas les dés de dégâts de ce sort. Utilisez à la place le résultat maximal pour chaque dé de dégâts.
33–36	Vous recevez la Résistance à tous les dégâts pendant la minute suivante.
37–40	Vous êtes transformé en plante en pot jusqu'au début de votre tour suivant. Tant que vous êtes une plante, vous subissez l'état Neutralisé et la Vulnérabilité à tous les dégâts. Si vous tombez à 0 point de vie, le pot se brise et vous retrouvez votre forme d'origine.
41–44	Pendant la minute suivante, vous pouvez vous téléporter d'un maximum de 6 m par une action Bonus à chacun de vos tours.
45–48	Vous-même et jusqu'à trois créatures de votre choix dans un rayon de 9 m avez l'état Invisible pendant 1 minute. Cette invisibilité prend fin sur une créature aussitôt après qu'elle effectue un jet d'attaque, inflige des dégâts ou lance un sort.
49–52	Un bouclier spectral flotte près de vous pendant la minute suivante, vous octroyant un bonus de +2 à la CA et l'Immunité contre le sort *projectile magique*.
53–56	Vous pouvez effectuer une action supplémentaire lors de ce tour.
57–60	Vous lancez un sort déterminé aléatoirement. Si le sort nécessite normalement la Concentration, il ne la nécessite pas dans ce cas ; le sort persiste pendant toute sa durée. Lancez 1d10 pour déterminer le sort : sur un résultat de **1**, *confusion* ; sur un résultat de **2**, *boule de feu* ; sur un résultat de **3**, *nappe de brouillard* ; sur un résultat de **4**, *vol* (lancé sur une créature aléatoire dans un rayon de 18 m) ; sur un résultat de **5**, *graisse* ; sur un résultat de **6**, *lévitation* (lancé sur vous-même) ; sur un résultat de **7**, *projectile magique* (lancé comme un sort de 5e niveau) ; sur un résultat de **8**, *image miroir* ; sur un résultat de **9**, *métamorphose* (lancé sur vous-même). Si vous ratez le jet de sauvegarde, vous êtes transformé en **chèvre** (cf. annexe B) ; sur un résultat de **10**, *détection de l'invisibilité*.
61–64	Pendant la minute suivante, tout objet inflammable et non magique que vous touchez et qui n'est porté par personne prend feu, subit 1d4 dégâts de feu, et se consume.
65–68	Si vous mourez au cours de l'heure suivante, vous revenez aussitôt à la vie comme sous l'effet du sort *réincarnation*.
69–72	Vous subissez l'état Effrayé jusqu'à la fin de votre tour suivant. Le MD détermine la source de cette terreur.
73–76	Vous vous téléportez d'un maximum de 18 m dans un espace inoccupé que vous voyez.

1d100	Effet
77–80	Une créature déterminée aléatoirement dans un rayon de 18 m subit l'état Empoisonné pendant 1d4 heures.
81–84	Il émane de vous une Lumière vive dans un rayon de 9 m pendant la minute suivante. Toute créature qui termine son tour dans un rayon de 1,50 m de vous subit l'état Aveuglé jusqu'à la fin de son tour suivant.
85–88	Jusqu'à trois créatures de votre choix parmi celles que vous voyez dans un rayon de 9 m subissent 1d10 dégâts nécrotiques. Vous regagnez un nombre de points de vie égal à la somme des dégâts nécrotiques infligés.
89–92	Jusqu'à trois créatures de votre choix parmi celles que vous voyez dans un rayon de 9 m subissent 4d10 dégâts de foudre.
93–96	Vous-même et toutes les créatures dans un rayon de 9 m avez la Vulnérabilité aux dégâts perforants pendant la minute suivante.
97–00	Lancez 1d6 : sur un résultat de **1**, vous regagnez 2d10 points de vie ; sur un résultat de **2**, un allié de votre choix dans un rayon de 90 m regagne 2d10 points de vie ; sur un résultat de **3**, vous regagnez votre emplacement de sort dépensé du plus bas niveau ; sur un résultat de **4**, un allié de votre choix dans un rayon de 90 m regagne son emplacement de sort dépensé du plus bas niveau ; sur un résultat de **5**, vous regagnez tous vos points de Sorcellerie dépensés ; sur un résultat de **6**, tous les effets du résultat 17–20 vous affectent simultanément.

L'Ensorceleuse Delina manipule la sorcellerie sauvage afin de créer des merveilles imprévisibles.

GUERRIER
Maître de toutes les armes et armures

Traits de base du Guerrier

Caractéristique principale	Force ou Dextérité
Dé de vie	d10 par niveau de Guerrier
Maîtrise des jets de sauvegarde	Force et Constitution
Maîtrises de compétence	*2 au choix parmi :* Acrobaties, Athlétisme, Dressage, Histoire, Intuition, Intimidation, Perception, Persuasion et Survie
Maîtrises d'arme	Armes courantes et armes de guerre
Formation aux armures	Armures légères, intermédiaires et lourdes, boucliers
Équipement de départ	*Choisissez entre A, B et C :* (A) Cotte de mailles, épée à deux mains, fléau d'armes, 8 javelines, paquetage d'exploration souterraine et 4 po ; (B) Armure de cuir clouté, cimeterre, épée courte, arc long, 20 flèches, carquois, paquetage d'exploration souterraine et 11 po ; ou (C) 155 po

Nombreux sont les champs de bataille dominés par les Guerriers. Qu'ils soient chevaliers errants, champions de la couronne, soldats d'élite ou mercenaires endurcis, ils partagent cette maîtrise hors pair des armes et armures. Et ils ont vu la mort de près, aussi bien pour l'avoir donnée que bravée.

Les Guerriers maîtrisent diverses armes et leurs techniques. Un Guerrier bien préparé a toujours le bon outil à portée de main, quel que soit le combat. De même, il saura se servir de tout type d'armure. Outre ces rudiments, chaque Guerrier se spécialise dans certains styles de combat. Certains optent pour l'arc, d'autres préfèrent se battre avec une arme dans chaque main, et d'autres encore apprennent à renforcer leurs talents martiaux de magie. Cette alliance de fondamentaux solides et de discipline de fer en fait des combattants remarquables.

Devenir Guerrier...

En tant que personnage de niveau 1

- Recevez tous les traits de l'encadré Traits de base du Guerrier.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Guerrier, qui figurent dans la table Aptitudes du Guerrier.

En tant que personnage multiclassé

- Recevez les traits suivants de l'encadré Traits de base du Guerrier : Dé de vie, maîtrise des armes de guerre, formation aux armures légères, intermédiaires et aux boucliers.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Guerrier, qui figurent dans la table Aptitudes du Guerrier.

Aptitudes de classe du Guerrier

En tant que Guerrier, vous recevez les aptitudes de classe ci-après lorsque vous atteignez les niveaux de Guerrier spécifiés. Ces aptitudes sont répertoriées dans la table Aptitudes du Guerrier.

Niveau 1 : Bottes d'arme

Votre entraînement martial vous permet de recourir à la botte de trois types d'arme courante ou de guerre de votre choix. Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez accomplir des exercices martiaux pour changer l'un de ces choix.

Lorsque vous atteignez certains niveaux de Guerrier, vous recevez la faculté de recourir à la botte d'autres types d'arme, comme indiqué à la colonne Bottes d'arme de la table Aptitudes du Guerrier.

Niveau 1 : Second souffle

Vous disposez d'une réserve limitée d'endurance mentale et physique dans laquelle puiser. Par une action Bonus, vous pouvez y recourir pour récupérer des points de vie égaux à 1d10 + votre niveau de Guerrier.

Vous pouvez recourir deux fois à cette aptitude. Vous en regagnez une utilisation lorsque vous terminez un Repos court, et récupérez tout le quota en terminant un Repos long.

Lorsque vous atteignez certains niveaux de Guerrier, vous recevez d'autres utilisations de cette aptitude, comme indiqué à la colonne Second souffle de la table Aptitudes du Guerrier.

Niveau 1 : Style de combat

Vous avez affûté vos techniques martiales et recevez le don de Style de combat de votre choix (cf. chapitre 5). Défense est recommandé.

Chaque fois que vous recevez un niveau de Guerrier, vous pouvez remplacer le don choisi par un don différent de Style de combat.

Niveau 2 : Fougue

Vous pouvez vous surpasser pendant quelques instants. À votre tour, vous pouvez entreprendre une action supplémentaire, hormis l'action Magie.

Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un Repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau. À partir du niveau 17, vous pouvez y recourir deux fois avant un repos, mais seulement une fois par tour.

Niveau 2 : Sens tactique

Vous faites preuve de talent tactique, aussi bien sur le champ d'honneur qu'en dehors. Lorsque vous ratez un test de caractéristique, vous pouvez dépenser une utilisation de Second souffle pour forcer le destin. Plutôt que de récupérer des points de vie, vous lancez 1d10 pour en ajouter le résultat à votre test de caractéristique, ce qui peut le convertir en réussite. Si le test rate malgré tout, cette utilisation de Second souffle n'est pas dépensée.

NÉSTOR OSSANDÓN LEAL

Aptitudes du Guerrier

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes de classe	Second souffle	Bottes d'arme
1	+2	Bottes d'arme, Second souffle, Style de combat	2	3
2	+2	Fougue (une utilisation), Sens tactique	2	3
3	+2	Sous-classe de Guerrier	2	3
4	+2	Amélioration de caractéristique	3	4
5	+3	Attaque supplémentaire, Décalage tactique	3	4
6	+3	Amélioration de caractéristique	3	4
7	+3	Aptitude de sous-classe	3	4
8	+3	Amélioration de caractéristique	3	4
9	+4	Botte tactique, Inflexible (une utilisation)	3	4
10	+4	Aptitude de sous-classe	4	5
11	+4	Double attaque supplémentaire	4	5
12	+4	Amélioration de caractéristique	4	5
13	+5	Attaques avisées, Inflexible (deux utilisations)	4	5
14	+5	Amélioration de caractéristique	4	5
15	+5	Aptitude de sous-classe	4	5
16	+5	Amélioration de caractéristique	4	6
17	+6	Fougue (deux utilisations), Inflexible (trois utilisations)	4	6
18	+6	Aptitude de sous-classe	4	6
19	+6	Faveur épique	4	6
20	+6	Triple attaque supplémentaire	4	6

Niveau 3 : Sous-classe de Guerrier

Vous recevez la sous-classe de Guerrier de votre choix. Les sous-classes Champion, Chevalier occulte, Maître de guerre et Soldat psi sont détaillées après la description de cette classe. Une sous-classe est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Guerrier. Pour le reste de votre carrière, vous bénéficiez de chacune des aptitudes de la sous-classe choisie, à concurrence de votre niveau actuel de Guerrier.

Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

Vous recevez le don Amélioration de caractéristique (cf. chapitre 5) ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Vous recevez de nouveau cette aptitude aux niveaux de Guerrier 6, 8, 12, 14 et 16.

Niveau 5 : Attaque supplémentaire

Vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une lorsque vous entreprenez l'action Attaque à votre tour.

Niveau 5 : Décalage tactique

Chaque fois que vous activez votre Second souffle par une action Bonus, vous pouvez vous déplacer à concurrence de la moitié de votre Vitesse, sans provoquer d'attaques d'Opportunité.

Niveau 9 : Botte tactique

Lorsque vous attaquez avec une arme dont vous pouvez exploiter la botte, vous pouvez remplacer cette botte par Poussée, Ralentissement ou Sape pour cette attaque.

Niveau 9 : Inflexible

Si vous ratez un jet de sauvegarde, vous pouvez le rejouer avec un bonus égal à votre niveau de Guerrier. Dans ce cas, c'est forcément le nouveau jet qui s'applique et vous devez ensuite terminer un Repos long avant de pouvoir recourir de nouveau à cette aptitude.

Vous pouvez recourir deux fois à cette aptitude avant un Repos long à partir du niveau 13, puis trois fois à partir du niveau 17.

Niveau 11 : Double attaque supplémentaire

Vous pouvez attaquer trois fois au lieu d'une lorsque vous entreprenez l'action Attaque à votre tour.

Niveau 13 : Attaques avisées

Vous savez étudier la défense de l'adversaire au fil de vos attaques. Si vous effectuez un jet d'attaque contre une créature et que vous ratez, vous avez l'Avantage à votre prochain jet d'attaque contre elle intervenant avant la fin de votre tour suivant.

Niveau 19 : Faveur épique

Vous recevez un don de Faveur épique (cf. chapitre 5) ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Faveur de prouesse martiale est recommandé.

Niveau 20 : Triple attaque supplémentaire

Vous pouvez attaquer quatre fois au lieu d'une lorsque vous entreprenez l'action Attaque à votre tour.

Une Guerrière se dresse entre son allié et l'assaut d'un dragon noir.

Sous-classes de Guerrier

Une sous-classe de Guerrier est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Guerrier, comme spécifié dans la sous-classe. Cette section présente les sous-classes Champion, Chevalier occulte, Maître de guerre et Soldat psi.

Champion

Visez l'excellence physique au combat

Un Champion cherche à tirer le meilleur parti de ses qualités martiales au service obstiné de la victoire. Les Champions conjuguent entraînement draconien et condition physique d'exception pour asséner des coups dévastateurs et endurer les périls, et enfin en récolter les lauriers. Qu'ils s'engagent dans une épreuve purement physique ou une bataille sanguinaire, ils n'ont qu'un objectif : le triomphe.

Niveau 3 : Athlète accompli

Grâce à vos qualités athlétiques, vous avez l'Avantage aux jets d'Initiative et aux tests de Force (Athlétisme).

De plus, aussitôt après avoir obtenu un Coup critique, vous pouvez vous déplacer à concurrence de la moitié de votre Vitesse sans provoquer d'attaques d'Opportunité.

Niveau 3 : Critique amélioré

Vos jets d'attaque avec des armes et à mains nues obtiennent un Coup critique sur un résultat de 19 ou 20 sur le d20.

Niveau 7 : Style de combat supplémentaire

Vous recevez un autre don de Style de combat de votre choix.

Niveau 10 : Héros du champ d'honneur

Le frisson des batailles vous porte vers la victoire. En combat, vous pouvez vous octroyer l'Inspiration héroïque chaque fois que vous commencez votre tour sans en disposer.

Niveau 15 : Critique supérieur

Vos jets d'attaque avec des armes et à mains nues obtiennent un Coup critique sur un résultat de 18, 19 ou 20 sur le d20.

Niveau 18 : Survivant

Vous atteignez le summum de l'endurance martiale, ce qui vous octroie ces bénéfices.

Résilience héroïque. Au début de chacun de vos tours, si vous êtes En péril et doté d'au moins 1 point de vie, vous récupérez un nombre de pv égal à 5 + votre modificateur de Constitution.

CAMPBELL WHITE

Sous-classe du Champion

Trompe-la-mort. Vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde contre la mort. De plus, lorsque vous obtenez un jet de 18 ou 19 à un JS contre la mort, vous en tirez les mêmes bénéfices que si vous aviez obtenu un 20.

Chevalier occulte

Étayez vos aptitudes martiales de magie arcanique

Le Chevalier occulte conjugue l'étude de la magie aux talents martiaux propres à tous les Guerriers. Ses sorts complémentent et élargissent sa palette martiale, en consolidant son armure et en lui permettant d'affronter explosivement et de front de nombreux ennemis.

Niveau 3 : Arme occulte

Vous apprenez un rituel qui forge un lien magique entre une arme et vous. L'accomplissement de ce rituel vous demande 1 heure et peut intervenir dans le cadre d'un Repos court. L'arme doit rester à portée de main tout au long de l'opération, à l'issue de laquelle vous touchez l'arme pour nouer le lien. La procédure échoue si un autre Guerrier est déjà lié à l'arme ou si l'arme est un objet magique avec lequel quelqu'un est harmonisé.

Une fois que vous êtes ainsi lié à une arme, on ne peut plus vous en désarmer tant que vous ne subissez pas l'état Neutralisé. Si l'objet est sur le même plan d'existence que vous, vous pouvez le convoquer par une action Bonus, auquel cas il est aussitôt téléporté dans votre main.

Vous pouvez ainsi entretenir simultanément un lien avec deux armes occultes différentes, mais ne pouvez en invoquer qu'une seule par une action Bonus. Si vous tentez de forger un lien avec une troisième arme, vous devez renoncer à celui de l'une des deux autres.

Niveau 3 : Sorts

Vous avez appris à lancer des sorts. Reportez-vous au chapitre 7 pour les règles d'incantation. Les informations ci-après détaillent la façon d'utiliser ces règles en tant que Chevalier occulte.

Sorts mineurs. Vous connaissez deux sorts mineurs de votre choix dans la liste des sorts de Magicien (cf. la section de cette classe). *Poigne électrique* et *rayon de givre* sont recommandés. Chaque fois que vous gagnez un niveau de Guerrier, vous pouvez remplacer l'un de vos sorts mineurs par un autre sort mineur de votre choix dans la liste du Magicien.

Lorsque vous atteignez le niveau 10 de Guerrier, vous apprenez un autre sort mineur de Magicien de votre choix.

Emplacements de sort. La table Sorts du Chevalier occulte vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer vos sorts du 1er niveau et supérieur. Vous récupérez tous les emplacements dépensés en terminant un Repos long.

KATERINA LADON

Sorts du chevalier occulte

Niveau de Guerrier	Sorts préparés	—Emplacements par niveau de sort— 1er	2e	3e	4e
3	3	2	—	—	—
4	4	3	—	—	—
5	4	3	—	—	—
6	4	3	—	—	—
7	5	4	2	—	—
8	6	4	2	—	—
9	6	4	2	—	—
10	7	4	3	—	—
11	8	4	3	—	—
12	8	4	3	—	—
13	9	4	3	2	—
14	10	4	3	2	—
15	10	4	3	2	—
16	11	4	3	3	—
17	11	4	3	3	—
18	11	4	3	3	—
19	12	4	3	3	1
20	13	4	3	3	1

Sous-classe du Chevalier occulte

Sorts préparés du 1er niveau et plus. Vous devez préparer la liste des sorts du 1er niveau et supérieur que cette aptitude vous permet de lancer. Pour commencer, choisissez trois sorts du 1er niveau dans la liste de sorts du Magicien. *Bouclier, mains brûlantes* et *saut* sont recommandés.

Le nombre de sorts de votre liste augmente à mesure que vous recevez des niveaux de Guerrier, comme l'indique la colonne Sorts préparés de la table Sorts du Chevalier occulte. Chaque fois que ce nombre augmente, choisissez des sorts de Magicien supplémentaires jusqu'à ce que le nombre de sorts de votre liste corresponde au nombre indiqué dans la table. Ces sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sort. Si, par exemple, vous êtes un Guerrier de niveau 7, votre liste de sorts préparés peut inclure cinq sorts de Magicien du 1er ou 2e niveau, répartis à votre guise.

HOCHEOL RYU

Sous-classe du Maître de guerre

Modification des sorts préparés. Chaque fois que vous gagnez un niveau de Guerrier, vous pouvez remplacer un sort de votre liste par un autre sort de Magicien pour lequel vous disposez d'au moins un emplacement.

Caractéristique d'incantation. L'Intelligence est la caractéristique d'incantation de vos sorts de Magicien.

Focaliseur d'incantation. Vous pouvez vous servir d'un focaliseur arcanique comme focaliseur d'incantation de vos sorts de Magicien.

Niveau 7 : Magie de guerre

Lorsque vous entreprenez l'action Attaque à votre tour, vous pouvez remplacer l'une de vos attaques par l'incantation de l'un de vos sorts mineurs de Magicien dont le temps d'incantation est d'une action.

Niveau 10 : Fragilisation occulte

Vous apprenez à rosser l'ennemi de manière à l'exposer à vos sorts. Lorsque vous touchez une créature par une attaque avec une arme, la cible a le Désavantage à son prochain jet de sauvegarde contre un sort lancé par vous avant la fin de votre tour suivant.

Niveau 15 : Charge arcanique

Lorsque vous entreprenez l'action Fougue, vous pouvez vous téléporter en un espace inoccupé que vous voyez dans un rayon de 9 m. Vous pouvez vous téléporter avant ou après l'action supplémentaire.

Niveau 18 : Magie de guerre améliorée

Lorsque vous entreprenez l'action Attaque à votre tour, vous pouvez remplacer deux de vos attaques par l'incantation de l'un de vos sorts de Magicien du 1er ou 2e niveau dont le temps d'incantation est d'une action.

Maître de guerre

Maîtrisez des manœuvres de combat élaborées

Les maîtres de guerre étudient l'art de la bataille, en se nourrissant de techniques martiales transmises au gré des générations. Les plus accomplis d'entre eux sont des figures talentueuses qui conjuguent compétences martiales de pointe et connaissance académique dans les domaines de l'histoire, de la théorie et des arts.

Niveau 3 : Disciple martial

Vous recevez la maîtrise d'un type d'outils d'artisan de votre choix, et celle d'une compétence de votre choix parmi les compétences proposées au niveau 1 pour les Guerriers.

Niveau 3 : Supériorité martiale

Votre expérience du champ de bataille a affiné vos techniques de combat. Vous apprenez des manœuvres alimentées par des dés spéciaux appelés dés de Supériorité.

Manœuvres. Vous apprenez trois manœuvres à choisir dans la section « Options de manœuvres » de la description de cette sous-classe. Nombre d'entre elles améliorent vos attaques. Vous ne pouvez pas recourir à plus d'une manœuvre par attaque.

Ignatius Budi

Vous apprenez deux nouvelles manœuvres de votre choix aux niveaux 7, 10 et 15 de Guerrier. À chacune de ces étapes, vous pouvez également remplacer une manœuvre connue par une autre.

Dés de Supériorité. Vous disposez de quatre dés de Supériorité, des d8. Tout dé de Supériorité est dépensé quand vous l'utilisez. Vous récupérez tous les dés de Supériorité dépensés en terminant un Repos court ou long.

Vous gagnez un dé de Supériorité supplémentaire au niveau 7 de Guerrier (total de cinq dés), puis un autre au niveau 15 (six dés).

Jets de sauvegarde. Si une manœuvre impose un jet de sauvegarde, le DD est égal à 8 plus votre modificateur de Force ou de Dextérité (vous choisissez) et votre bonus de maîtrise.

Niveau 7 : Observation de l'ennemi

Par une action Bonus, vous pouvez discerner les forces et faiblesses d'une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m ; vous savez si elle dispose d'Immunités, de Résistances ou de Vulnérabilités, et savez le cas échéant à quoi elles sont associées.

Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau. Vous pouvez également récupérer une utilisation de l'aptitude en dépensant un dé de Supériorité (pas d'action requise).

Niveau 10 : Supériorité martiale améliorée

Vos dés de Supériorité deviennent des d10.

Niveau 15 : Implacable

Une fois par tour, lorsque vous recourez à une manœuvre, vous pouvez lancer 1d8 et en prendre le résultat au lieu de dépenser un dé de Supériorité.

Niveau 18 : Supériorité martiale ultime

Vos dés de Supériorité deviennent des d12.

Options de manœuvre

Les manœuvres sont présentées par ordre alphabétique.

Attaque menaçante. Lorsque vous touchez une créature avec un jet d'attaque, vous pouvez dépenser un dé de Supériorité pour tenter d'effrayer votre cible. Ajoutez le dé de Supériorité au jet de dégâts correspondant. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Effrayé jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Attaque précise. Lorsque vous ratez un jet d'attaque, vous pouvez dépenser un dé de Supériorité, le lancer, et en ajouter le résultat au jet d'attaque, ce qui peut le convertir en réussite.

Autorité naturelle. Lorsque vous effectuez un test de Charisme (Intimidation, Représentation ou Persuasion), vous pouvez dépenser un dé de Supériorité pour l'ajouter au test.

Balayage. Lorsque vous touchez une créature par un jet d'attaque de corps à corps avec une arme ou à mains nues, vous pouvez dépenser un dé de Supériorité pour tenter d'infliger des dégâts à une autre créature. Choisissez une autre créature située dans un rayon de 1,50 m de la première et à portée de votre allonge. Dans le cas où le résultat de l'attaque de départ aurait suffi à toucher la seconde créature, vous lui infligez autant de dégâts que le résultat du dé de Supériorité. Ces dégâts sont du même type que ceux de l'attaque de départ.

Bélier. Lorsque vous touchez une créature par un jet d'attaque avec une arme ou à mains nues, vous pouvez dépenser un dé de Supériorité pour tenter de repousser la cible. Ajoutez le dé de Supériorité au jet de dégâts correspondant. Si elle est de taille G ou inférieure, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force, sans quoi vous l'éloignez de vous en ligne droite d'un maximum de 4,50 m.

Chassé-croisé. Lorsque vous êtes dans un rayon de 1,50 m d'une créature à votre tour, vous pouvez dépenser un dé de Supériorité pour échanger vos places, à condition d'y consacrer au moins 1,50 m de déplacement, et que la créature soit consentante et ne subisse pas l'état Neutralisé. Ce déplacement ne provoque pas d'attaques d'Opportunité.

Lancez le dé de Supériorité. Jusqu'au début de votre tour suivant, vous ou l'autre créature (à votre convenance) recevez à la CA un bonus égal au résultat du dé.

Croc-en-jambe. Lorsque vous touchez une créature par un jet d'attaque avec une arme ou à mains nues, vous pouvez dépenser un dé de Supériorité pour l'ajouter au jet de dégâts correspondant. Si elle est de taille G ou inférieure, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force, sous peine de subir l'état À terre.

Désarmement. Lorsque vous touchez une créature avec un jet d'attaque, vous pouvez dépenser un dé de Supériorité pour tenter de désarmer votre cible. Ajoutez le dé de Supériorité au jet de dégâts correspondant. La cible doit alors réussir un jet de sauvegarde de Force, sous peine de lâcher l'objet tenu de votre choix, qui se retrouve au sol dans son espace.

Diversion. Lorsque vous touchez une créature avec un jet d'attaque, vous pouvez dépenser un dé de Supériorité pour déconcentrer votre cible. Ajoutez le dé de Supériorité au jet de dégâts correspondant. Le prochain jet d'attaque contre la cible effectué par une créature autre que vous reçoit l'Avantage si cette attaque intervient avant le début de votre tour suivant.

Embuscade. Lorsque vous effectuez un test de Dextérité (Discrétion) ou un jet d'Initiative, vous pouvez dépenser un dé de Supériorité pour en ajouter le résultat au jet, à condition de ne pas subir l'état Neutralisé.

Évaluation tactique. Lorsque vous effectuez un test d'Intelligence (Histoire ou Investigation) ou Sagesse (Intuition), vous pouvez dépenser un dé de Supériorité pour l'ajouter au test de caractéristique.

Feinte. Par une action Bonus, vous pouvez dépenser un dé de Supériorité pour exécuter une feinte, en ciblant une créature dans un rayon de 1,50 m. Vous avez l'Avantage à votre prochain jet d'attaque contre cette cible à ce tour. Si l'attaque touche, ajoutez le dé de Supériorité au jet de dégâts correspondant.

Fente. Par une action Bonus, vous pouvez dépenser un dé de Supériorité pour entreprendre l'action Pointe. Si vous vous déplacez d'au moins 1,50 m en ligne droite juste avant de toucher avec une attaque de corps à corps dans le cadre de l'action Attaque de ce tour, vous pouvez ajouter le dé de Supériorité au jet de dégâts correspondant.

Instruction. Lorsque vous entreprenez l'action Attaque à votre tour, vous pouvez renoncer à l'une de vos attaques pour ordonner à l'un de vos compagnons de porter un coup. Ce faisant, choisissez une créature consentante qui vous voit ou vous entend et dépensez un dé de Supériorité. La créature peut aussitôt jouer sa Réaction pour effectuer une attaque avec une arme ou à mains nues, en ajoutant le dé de Supériorité au jet de dégâts si l'attaque touche.

Jeu de jambes défensif. Par une action Bonus, vous pouvez dépenser un dé de Supériorité pour entreprendre l'action Désengagement. Vous lancez en outre le dé et en ajoutez le résultat à votre CA jusqu'au début de votre tour suivant.

Manœuvre tactique. Lorsque vous touchez une créature avec un jet d'attaque, vous pouvez dépenser un dé de Supériorité pour offrir une position avantageuse à l'un de vos compagnons d'armes. Ajoutez le dé de Supériorité au jet de dégâts correspondant, puis choisissez une créature consentante qui vous voit ou vous entend. Celle-ci peut jouer sa Réaction pour se déplacer à concurrence de la moitié de sa Vitesse sans provoquer d'attaque d'Opportunité de la cible de votre attaque.

Parade. Lorsqu'une autre créature vous inflige des dégâts avec un jet d'attaque de corps à corps, vous pouvez jouer une Réaction et dépenser un dé de Supériorité pour réduire ces dégâts du résultat obtenu en lançant le dé de Supériorité + votre modificateur de Force ou de Dextérité (vous choisissez).

Provocation. Lorsque vous touchez une créature avec un jet d'attaque, vous pouvez dépenser un dé de Supériorité pour tenter de pousser la cible à vous attaquer. Ajoutez le dé de Supériorité au jet de dégâts correspondant. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'avoir le Désavantage aux jets d'attaque contre des cibles autres que vous jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Regain. Par une action Bonus, vous pouvez dépenser un dé de Supériorité pour raffermir la détermination de vos compagnons. Choisissez alors un allié qui vous voit ou vous entend dans un rayon de 9 m. Cette créature acquiert un nombre de points de vie temporaires égal au résultat de votre dé de Supériorité + la moitié de votre niveau de Guerrier (arrondir à l'inférieur).

Riposte. Lorsqu'une créature vous rate avec un jet d'attaque de corps à corps, vous pouvez jouer une Réaction et dépenser un dé de Supériorité pour effectuer contre elle une attaque de corps à corps avec une arme ou à mains nues. Si l'attaque touche, ajoutez le dé de Supériorité au jet de dégâts correspondant.

Soldat psi

Renforcez votre puissance physique de pouvoirs psioniques

Le Soldat psi éveille les pouvoirs insoupçonnés de son esprit pour étayer ses aptitudes physiques. Ce pouvoir psionique, il l'insuffle dans son bras armé, en tire de redoutables énergies télékinétiques et des barrières de force mentale.

Niveau 3 : Pouvoir psionique

Vous recélez une source d'énergie psionique. Elle est représentée par vos dés d'Énergie psionique, qui alimentent les pouvoirs de cette sous-classe. La table Dés d'Énergie psionique du Soldat psi indique le type et le nombre de dés dont vous disposez à l'acquisition de certains niveaux de Guerrier.

Dés d'Énergie psionique du Soldat psi

Niveau de Guerrier	Taille de dé	Nombre
3	d6	4
5	d8	6
9	d8	8
11	d10	8
13	d10	10
17	d12	12

Toutes les aptitudes de cette sous-classe qui recourent aux dés d'Énergie psionique n'utilisent que les dés octroyés par cette sous-classe. Certains de vos pouvoirs dépensent un dé d'Énergie psionique, comme précisé dans leur description ; vous ne pouvez pas recourir à un pouvoir qui nécessite d'utiliser un dé d'Énergie psionique si vous les avez tous dépensés.

Vous récupérez l'un de vos dés d'Énergie psionique dépensés lorsque vous terminez un Repos court, et les récupérez tous en terminant un Repos long.

Champ protecteur. Lorsqu'une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m (ou vous-même) subit des dégâts, vous pouvez jouer une Réaction pour dépenser un dé d'Énergie psionique, lancer le dé et réduire les dégâts subis du nombre obtenu plus votre modificateur d'Intelligence (réduction minimale de 1), créant ce faisant un écran fugace de force télékinétique.

Déplacement télékinétique. Vous pouvez déplacer un objet ou une créature par l'esprit. Au prix de l'action Magie, vous ciblez une cible que vous voyez dans un rayon de 9 m ; la cible doit être un objet non porté de taille G ou inférieure ou une créature consentante autre que vous. Vous téléportez la cible en un espace inoccupé que vous voyez dans un rayon de 9 m de sa position initiale. S'il s'agit d'un objet de taille TP, vous pouvez aussi le téléporter jusqu'à votre main ou depuis elle.

Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un Repos court ou long, ou dépenser un dé d'Énergie psionique (pas d'action requise), pour en récupérer l'usage.

Frappe psionique. Vous pouvez charger vos armes de force psionique. Une fois à chacun de vos tours, juste après avoir touché une cible dans un rayon de 9 m avec une attaque et lui avoir infligé des dégâts avec une arme, vous pouvez dépenser un dé d'Énergie psionique, le lancer et infliger à la cible autant de dégâts de force que le nombre obtenu plus votre modificateur d'Intelligence.

Niveau 7 : Adepte télékinétique

Vous avez maîtrisé de nouvelles applications de vos facultés télékinétiques, décrites ci-après.

Bond psi. Par une action Bonus, vous recevez une Vitesse de vol égale au double de votre Vitesse jusqu'à la fin du tour en cours. Une fois cette action Bonus utilisée, vous devez terminer un Repos court ou long, ou dépenser un dé d'Énergie psionique (pas d'action requise), pour en récupérer l'usage.

Poussée télékinétique. Lorsque vous infligez des dégâts à une cible par l'intermédiaire de votre Frappe psionique, vous pouvez contraindre la cible à un jet de sauvegarde de Force assorti d'un DD égal à 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence. En cas d'échec, vous pouvez imposer à la cible l'état À terre ou la transporter horizontalement d'un maximum de 3 m.

Niveau 10 : Esprit blindé

Vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts psychiques. De plus, si vous commencez votre tour avec l'état Charmé ou Effrayé, vous pouvez dépenser un dé d'Énergie psionique (pas d'action requise) pour mettre un terme sur vous-même à tout effet qui vous impose ce ou ces états.

Niveau 15 : Rempart de force

Vous vous protégez, ainsi que vos alliés, derrière un écran télékinétique. Par une action Bonus, vous pouvez choisir des créatures (qui peuvent vous inclure) dans un rayon de 9 m. Leur nombre ne doit pas dépasser votre modificateur d'Intelligence (minimum d'une créature). Chacune de ces créatures bénéficie d'un Abri partiel pendant 1 minute, mais l'effet prend fin prématurément si vous subissez l'état Neutralisé.

Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un Repos long, ou dépenser un dé d'Énergie psionique (pas d'action requise), pour en récupérer l'usage.

Niveau 18 : Maître télékinétique

Télékinésie figure toujours parmi vos sorts préparés. Grâce à cette aptitude, vous pouvez le lancer sans emplacement de sort ni composantes, l'Intelligence étant votre caractéristique d'incantation. À chacun de vos tours tant que vous maintenez la Concentration sur le sort, y compris au tour de son incantation, vous pouvez effectuer une attaque avec une arme par une action Bonus.

Une fois que vous avez lancé le sort par ce biais, vous devez terminer un Repos long, ou dépenser un dé d'Énergie psionique (pas d'action requise), pour en récupérer l'usage.

Sous-classe du Soldat psi

JAVIER CHARRO

Magicien

Mage érudit aux pouvoirs arcaniques

Traits de base du Magicien

Caractéristique principale	Intelligence
Dé de vie	d6 par niveau de Magicien
Maîtrise des jets de sauvegarde	Intelligence et Sagesse
Maîtrises de compétence	*2 au choix parmi :* Arcanes, Histoire, Intuition, Investigation, Médecine, Nature et Religion
Maîtrises d'arme	Armes courantes
Formation aux armures	Aucune
Équipement de départ	*Choisissez A ou B :* (A) 2 dagues, focaliseur arcanique (bâton de combat), robe, grimoire, paquetage d'érudit et 5 po ; ou (B) 55 po

Le Magicien se définit par son étude exhaustive des arcanes de la magie. Son arsenal comprend des sorts de feu explosifs, des arcs de foudre, des tromperies subtiles et autres métamorphoses spectaculaires. Sa magie lui permet d'invoquer des monstres depuis d'autres plans d'existence, d'entrevoir l'avenir ou de former des barrières protectrices. Les sorts de Magicien les plus puissants transmutent la matière, font tomber des météores et ouvrent des portails vers d'autres mondes.

La plupart des Magiciens ont une approche érudite de la magie. Ils examinent ses fondements théoriques, en particulier la catégorisation des sorts en écoles de magie. Les Magiciens de légende que sont Bigby, Tasha, Mordenkainen et Yolane se sont appuyés sur ces études pour inventer des sorts emblématiques, aujourd'hui utilisés dans tout le multivers.

Les moins excentriques d'entre eux travaillent comme sages ou professeurs. D'autres Magiciens font commerce de leur art en tant que conseillers, servent dans une armée ou mènent une existence tout entière vouée au crime ou à la domination.

Mais l'attrait du savoir finit par être entendu par les moins aventureux des Magiciens, qui renoncent alors à la sécurité des rayonnages et des laboratoires pour plonger au cœur de ruines et de cités perdues. De nombreux Magiciens sont convaincus que leurs homologues des temps anciens maîtrisaient des arcanes oubliés, des secrets dont la redécouverte pourrait ouvrir les portes d'un pouvoir plus immense que ce qu'offre la magie contemporaine.

Devenir Magicien...

En tant que personnage de niveau 1

- Recevez tous les traits de l'encadré Traits de base du Magicien.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Magicien, qui figurent dans la table Aptitudes du Magicien.

En tant que personnage multiclassé

- Recevez le trait Dé de vie de l'encadré Traits de base du Magicien.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Magicien, qui figurent dans la table Aptitudes du Magicien. Référez-vous aux règles du multiclassage, au chapitre 2, pour déterminer vos emplacements de sort disponibles.

Aptitudes de classe du Magicien

En tant que Magicien, vous recevez les aptitudes de classe ci-après lorsque vous atteignez les niveaux de Magicien spécifiés. Ces aptitudes sont répertoriées dans la table Aptitudes du Magicien.

Niveau 1 : Sorts

En tant qu'étudiant de la magie profane, vous avez appris à lancer des sorts. Reportez-vous au chapitre 7 pour les règles d'incantation. Les informations ci-après expliquent comment utiliser ces règles avec les sorts de Magicien, qui figurent dans la liste Sorts de Magicien, plus loin dans le descriptif de la classe.

Sorts mineurs. Vous connaissez trois sorts mineurs de Magicien de votre choix. *Lumière, main du mage* et *rayon de givre* sont recommandés. Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez remplacer l'un de vos sorts mineurs de cette aptitude par un autre sort mineur de Magicien de votre choix.

Lorsque vous atteignez les niveaux 4 et 10 de Magicien, vous apprenez un autre sort mineur de Magicien de votre choix, comme indiqué en colonne Sorts mineurs de la table Aptitudes du Magicien.

Grimoire. Votre apprentissage de Magicien s'est conclu par la création d'un livre unique : votre grimoire. Cet objet de taille TP pèse 1,5 kg, contient 100 pages et ne peut être lu que par vous-même ou une tierce personne lançant le sort *identification*. Vous déterminez l'aspect et les matériaux employés dans la confection du grimoire : il peut s'agir d'un ouvrage doré à l'or fin comme d'un recueil de feuilles de vélin reliées par de la ficelle.

Le grimoire contient les sorts du 1er niveau et plus que vous connaissez. Il commence avec six sorts de Magicien du 1er niveau de votre choix. *Armure du mage, détection de la magie, feuille morte, projectile magique, sommeil* et *vague tonnante* sont recommandés.

Chaque fois que vous gagnez un niveau de Magicien après le premier, ajoutez deux sorts de Magicien de votre choix à votre grimoire. Chacun doit être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sort, comme indiqué sur la table Aptitudes du Magicien. Ces sorts sont l'aboutissement des recherches arcaniques que vous menez régulièrement.

Emplacements de sort. La table Aptitudes du Magicien vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer vos sorts du 1er niveau et supérieur. Vous récupérez tous les emplacements dépensés en terminant un Repos long.

Sorts préparés du 1er niveau et plus. Vous devez préparer la liste des sorts du 1er niveau et supérieur que cette aptitude vous permet de lancer. À cette fin, choisissez quatre sorts de votre grimoire. Ces sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sort.

BILLY CHRISTIAN

Aptitudes du Magicien

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes de classe	Sorts mineurs	Sorts préparés	—Emplacements par niveau de sort—								
					1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	+2	Sorts, Savoir rituel, Restauration magique	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Érudition	3	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Sous-classe de Magicien	3	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristique	4	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Mémorisation de sort	4	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Aptitude de sous-classe	4	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	4	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristique	4	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	4	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Aptitude de sous-classe	5	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Amélioration de caractéristique	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	5	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Aptitude de sous-classe	5	18	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	5	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Amélioration de caractéristique	5	21	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	5	22	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Maîtrise des sorts	5	23	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Faveur épique	5	24	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Sorts de prédilection	5	25	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Le nombre de sorts de votre liste augmente à mesure que vous recevez des niveaux de Magicien, comme l'indique la colonne Sorts préparés de la table Aptitudes du Magicien. Chaque fois que ce nombre augmente, choisissez des sorts de Magicien supplémentaires jusqu'à ce que le nombre de sorts de votre liste corresponde au nombre indiqué dans la table. Ces sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sort. Si, par exemple, vous êtes un Magicien de niveau 3, votre liste de sorts préparés peut inclure six sorts de Magicien du 1er ou 2e niveau choisis dans votre grimoire, répartis à votre guise.

Si une autre aptitude de Magicien vous octroie des sorts toujours préparés, ces sorts ne sont pas décomptés du nombre de sorts que vous pouvez préparer avec la présente aptitude, mais ils sont considérés pour vous comme des sorts de Magicien.

Modification des sorts préparés. Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez changer votre liste de sorts préparés en remplaçant des sorts par d'autres sorts de Magicien de votre grimoire.

Caractéristique d'incantation. L'Intelligence est la caractéristique d'incantation de vos sorts de Magicien.

Focaliseur d'incantation. Vous pouvez vous servir d'un focaliseur arcanique ou de votre grimoire comme focaliseur d'incantation de vos sorts de Magicien.

Niveau 1 : Restauration magique

Vous pouvez récupérer une partie de votre énergie magique en étudiant votre grimoire. En terminant un Repos court, désignez si vous le souhaitez les emplacements de sort dépensés que vous souhaitez récupérer. La somme des niveaux de ces emplacements ne doit pas excéder la moitié de votre niveau de Magicien (arrondie au supérieur), et aucun de ces emplacements de sort ne doit être du 6e niveau ou plus. En tant que Magicien de niveau 4, par exemple, vous pouvez récupérer jusqu'à deux niveaux d'emplacements de sort, soit un emplacement de sort du 2e niveau ou deux emplacements de sort du 1er niveau.

Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Niveau 1 : Savoir rituel

Vous pouvez lancer comme rituel un sort qui porte la mention « rituel » et figure dans votre grimoire. Il n'est pas nécessaire d'avoir préparé ce sort, mais vous devez le lire depuis votre grimoire pour lancer un sort ainsi.

Niveau 2 : Érudition

Tout en étudiant la magie, vous vous êtes spécialisé dans un autre domaine. Choisissez l'une des compétences ci-après dont vous avez la maîtrise : Arcanes, Histoire, Intuition, Investigation, Médecine, Nature ou Religion. Vous avez l'Expertise dans la compétence choisie.

Étoffer et remplacer son grimoire

Les sorts que vous ajoutez à votre grimoire à mesure que vous gagnez des niveaux reflètent vos recherches magiques en cours, mais vous pourriez aussi trouver d'autres sorts à incorporer au grimoire au fil de vos aventures. Vous pourriez par exemple découvrir un sort de Magicien inscrit sur un *parchemin de sort*, et le recopier dans votre grimoire.

Recopier un sort. Chaque fois que vous trouvez un sort de Magicien du 1er niveau ou plus, vous pouvez le recopier dans votre grimoire s'il est d'un niveau que vous pouvez préparer et si vous disposez du temps nécessaire. Cette opération nécessite 2 heures et 50 po par niveau du sort. Par la suite, vous pouvez le préparer comme les autres sorts inscrits dans votre grimoire.

Faire une copie du grimoire. Vous pouvez copier un sort de votre grimoire dans un autre. La procédure est la même que pour recopier un nouveau sort dans votre grimoire mais elle s'avère plus rapide, car vous savez déjà lancer ce sort. 1 heure et 10 po par niveau du sort recopié suffisent.

Si vous perdez votre grimoire, vous pouvez recourir à cette même opération pour retranscrire les sorts de Magicien que vous avez préparés dans un nouveau grimoire. Pour le reste, il vous faudra trouver de nouveaux sorts (ou remettre la main sur ceux que vous avez perdus). C'est pourquoi de nombreux Magiciens conservent un grimoire de secours.

La reine elfe Yolane impressionne un dragon rouge avec son sort, *Présence royale de Yolane*.

Niveau 3 : Sous-classe de Magicien

Vous recevez la sous-classe de Magicien de votre choix. Les sous-classes Abjurateur, Devin, Évocateur et Illusionniste sont détaillées après la description de cette classe. Une sous-classe est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Magicien. Pour le reste de votre carrière, vous bénéficiez de chacune des aptitudes de la sous-classe choisie, à concurrence de votre niveau actuel de Magicien.

Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

Vous recevez le don Amélioration de caractéristique (cf. chapitre 5) ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Vous recevez de nouveau cette aptitude aux niveaux de Magicien 8, 12 et 16.

Niveau 5 : Mémorisation de sort

Chaque fois que vous terminez un Repos court, vous pouvez étudier votre grimoire et remplacer l'un des sorts de Magicien du 1er niveau ou supérieur préparé dans le cadre de l'aptitude Sorts par un autre sort du 1er niveau ou plus tiré du grimoire.

Niveau 18 : Maîtrise des sorts

Vous avez atteint une telle maîtrise de certains sorts que vous pouvez désormais les lancer à volonté. Choisissez un sort du 1er niveau et un sort du 2e niveau dans votre grimoire, dont le temps d'incantation est d'une action. Ces sorts sont considérés comme toujours préparés pour vous, et vous pouvez les lancer à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort. Si vous souhaitez les lancer à un niveau supérieur, vous devez toutefois dépenser un emplacement de sort.

Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez étudier votre grimoire et remplacer l'un de ces sorts par un sort conforme du même niveau tiré du grimoire.

Niveau 19 : Faveur épique

Vous recevez un don de Faveur épique (cf. chapitre 5) ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Faveur de mémoire magique est recommandé.

Niveau 20 : Sorts de prédilection

Choisissez deux sorts de Magicien du 3e niveau de votre grimoire comme sorts de prédilection. Ces sorts sont considérés comme toujours préparés pour vous, et vous pouvez les lancer une fois chacun au 3e niveau sans dépenser d'emplacement de sort. Après cela, vous devez terminer un Repos court ou long avant de pouvoir les relancer sans emplacement. Si vous souhaitez les lancer à un niveau supérieur, vous devez toutefois dépenser un emplacement de sort.

APRIL PRIME

Liste des sorts de Magicien

Cette section présente la liste de sorts du Magicien. Les sorts sont classés par niveau, puis par ordre alphabétique, et l'école de magie à laquelle ils appartiennent est indiquée. En colonne Spécial, *C* signifie que le sort nécessite la Concentration, *R* qu'il s'agit d'un rituel et *M* qu'il nécessite une composante matérielle spécifique.

Sorts mineurs (sorts de Magicien du niveau 0)

Sort	École	Spécial
aspersion acide	Évocation	—
bouffée de poison	Nécromancie	—
contact glacial	Nécromancie	—
coup au but	Divination	—
coup de tonnerre	Évocation	—
élémentalisme	Transmutation	—
faux amis	Enchantement	C
glas	Nécromancie	—
illusion mineure	Illusion	—
lumière	Évocation	—
lumières dansantes	Illusion	C
main du mage	Invocation	—
message	Transmutation	—
piqûre mentale	Enchantement	—
poigne électrique	Évocation	—
prestidigitation	Transmutation	—
rayon de givre	Évocation	—
réparation	Transmutation	—
trait de feu	Évocation	—
voile défensif	Abjuration	C

Sorts de Magicien du 1er niveau

Sort	École	Spécial
alarme	Abjuration	R
appel de familier	Invocation	R, M
armure du mage	Abjuration	—
bouclier	Abjuration	—
charme-personne	Enchantement	—
compréhension des langues	Divination	R
couleurs dansantes	Illusion	—
couteau de glace	Invocation	—
déguisement	Illusion	—
détection de la magie	Divination	C, R
disque flottant de Tenser	Invocation	R
feuille morte	Transmutation	—
fou rire de Tasha	Enchantement	C
graisse	Invocation	—
grande foulée	Transmutation	—
identification	Divination	R, M
image silencieuse	Illusion	C
mains brûlantes	Évocation	—
nappe de brouillard	Invocation	C
orbe chromatique	Évocation	M
projectile magique	Évocation	—
protection contre le mal et le bien	Abjuration	C, M
rayon empoisonné	Nécromancie	—
repli expéditif	Transmutation	C
saut	Transmutation	—
serviteur invisible	Invocation	R
simulacre de vie	Nécromancie	—
sommeil	Enchantement	C
texte illusoire	Illusion	R, M
trait ensorcelé	Évocation	C
vague tonnante	Évocation	—

Sorts de Magicien du 2e niveau

Sort	École	Spécial
agrandissement/rapetissement	Transmutation	C
amélioration de caractéristique	Transmutation	C
arme magique	Transmutation	—
augure	Divination	R, M
aura magique de Nystul	Illusion	—
bouche magique	Illusion	R, M
bourrasque	Évocation	C
cécité/surdité	Transmutation	—
corde enchantée	Transmutation	—
couronne du dément	Enchantement	C
déblocage	Transmutation	—
détection de l'invisibilité	Divination	—
détection des pensées	Divination	C
doux repos	Nécromancie	R, M
épine mentale	Divination	C
flamme éternelle	Évocation	M
flèche acide de Melf	Évocation	—
flou	Illusion	C
force fantasmagorique	Illusion	C
foulée brumeuse	Invocation	—
fracassement	Évocation	—
image miroir	Illusion	—
immobilisation de personne	Enchantement	C
invisibilité	Illusion	C
lévitation	Transmutation	C
localisation d'objet	Divination	C

Sort	École	Spécial
modification d'apparence	Transmutation	C
nuée de dagues	Invocation	C
pattes d'araignée	Transmutation	C
rayon affaiblissant	Nécromancie	C
rayon ardent	Évocation	—
souffle du dragon	Transmutation	C
sphère de feu	Évocation	C
suggestion	Enchantement	C
ténèbres	Évocation	C
toile d'araignée	Invocation	C
verrou magique	Abjuration	M
vigueur arcanique	Abjuration	—
vision dans le noir	Transmutation	—

Sorts de Magicien du 3e niveau

Sort	École	Spécial
animation des morts	Nécromancie	—
antidétection	Abjuration	M
boule de feu	Évocation	—
caresse du vampire	Nécromancie	C
cercle magique	Abjuration	M
clairvoyance	Divination	C, M
clignotement	Transmutation	—
communication à distance	Divination	—
communication avec les morts	Nécromancie	—
contresort	Abjuration	—
convocation de fée	Invocation	C, M
convocation de mort-vivant	Nécromancie	C, M
délivrance des malédictions	Abjuration	—
dissipation de la magie	Abjuration	—
don des langues	Divination	—
éclair	Évocation	—
état cadavérique	Nécromancie	R
forme gazeuse	Transmutation	C
glyphe de garde	Abjuration	M

Sort	École	Spécial
hâte	Transmutation	C
image majeure	Illusion	C
lenteur	Transmutation	C
malédiction	Nécromancie	C
monture fantôme	Illusion	R
motif hypnotique	Illusion	C
nuage nauséabond	Invocation	C
petite hutte de Léomund	Évocation	R
protection contre l'énergie	Abjuration	C
respiration aquatique	Transmutation	R
tempête de neige	Invocation	C
terreur	Illusion	C
vol	Transmutation	C

Sorts de Magicien du 4e niveau

Sort	École	Spécial
assassin imaginaire	Illusion	C
bannissement	Abjuration	C
bouclier de feu	Évocation	—
charme-monstre	Enchantement	—
chien de garde de Mordenkainen	Invocation	—
coffre secret de Léomund	Invocation	M
confusion	Enchantement	C
contrôle de l'eau	Transmutation	C
convocation d'aberration	Invocation	C, M
convocation d'artificiel	Invocation	C, M
convocation d'élémentaire	Invocation	C, M
divination	Divination	R, M
fabrication	Transmutation	—
façonnage de la pierre	Transmutation	—
flétrissement	Nécromancie	—
invisibilité suprême	Illusion	C
invocation d'élémentaires mineurs	Invocation	C
localisation de créature	Divination	C

JANE KATSUBO

Sort	École	Spécial
métamorphose	Transmutation	C
mur de feu	Évocation	C
œil du mage	Divination	C
peau de pierre	Transmutation	C, M
porte dimensionnelle	Invocation	—
sanctuaire privé de Mordenkainen	Abjuration	—
sphère résiliente d'Otiluke	Abjuration	C
sphère de vitriol	Évocation	—
tempête de grêle	Évocation	—
tentacules noirs d'Evard	Invocation	C
terrain hallucinatoire	Illusion	—

Sorts de Magicien du 5e niveau

Sort	École	Spécial
animation des objets	Transmutation	C
apparence trompeuse	Illusion	—
brume mortelle	Invocation	C
cercle de pouvoir	Abjuration	C
cercle de téléportation	Invocation	M
cône de froid	Évocation	—
contact avec les plans	Divination	R
convocation de dragon	Invocation	C, M
création	Illusion	—
domination de personne	Enchantement	C
double illusoire	Illusion	C
entrave planaire	Abjuration	M
frappe du vent d'acier	Invocation	M
immobilisation de monstre	Enchantement	C
invocation d'élémentaire	Invocation	C
lien télépathique de Rary	Divination	R
main de Bigby	Évocation	C
modification de mémoire	Enchantement	C
mur de force	Évocation	C
mur de pierre	Évocation	C
mythes et légendes	Divination	M
passe-muraille	Transmutation	—
perturbations synaptiques	Enchantement	—
présence royale de Yolane	Enchantement	C
quête	Enchantement	—
scrutation	Divination	C, M
songe	Illusion	—
télékinésie	Transmutation	C
tempête radieuse de Jallarzi	Évocation	C

Sorts de Magicien du 6e niveau

Sort	École	Spécial
cercle de mort	Nécromancie	M
chaîne d'éclairs	Évocation	—
chaudron bouillonnant de Tasha	Invocation	M
convocation de fiélon	Invocation	C, M
convocations instantanées de Drawmij	Invocation	R, M
création de mort-vivant	Nécromancie	M
danse irrésistible d'Otto	Enchantement	C
désintégration	Transmutation	—
glissement de terrain	Transmutation	C
globe d'invulnérabilité	Abjuration	C
illusion programmée	Illusion	M
mauvais œil	Nécromancie	C
mur de glace	Évocation	C
pétrification	Transmutation	C
portail arcanique	Invocation	C
possession	Nécromancie	M
préméditation	Abjuration	M
protections et sceaux	Abjuration	M
rayon de soleil	Évocation	C
sphère glacée d'Otiluke	Évocation	—
suggestion de groupe	Enchantement	—
vision suprême	Divination	M

Sorts de Magicien du 7e niveau

Sort	École	Spécial
boule de feu à retardement	Évocation	C
cage de force	Évocation	C, M
changement de plan	Invocation	M
dissimulation suprême	Transmutation	M
doigt de mort	Nécromancie	—
embruns prismatiques	Évocation	—
épée de Mordenkainen	Évocation	C, M
forme éthérée	Invocation	—
image projetée	Illusion	C, M
inversion de la gravité	Transmutation	C
manoir somptueux de Mordenkainen	Invocation	M
mirage	Illusion	—
simulacre	Illusion	M
symbole	Abjuration	M
téléportation	Invocation	—

Plongé dans ses grimoires, le Magicien Léomund prépare son arsenal magique.

MICHELE GIORGI

Sorts de Magicien du 8e niveau

Sort	École	Spécial
aliénation	Enchantement	—
aversion/attirance	Enchantement	—
champ antimagie	Abjuration	C
clone	Nécromancie	M
contrôle du climat	Transmutation	C
dédale	Invocation	C
demi-plan	Invocation	—
domination de monstre	Enchantement	C
éclat du soleil	Évocation	—
esprit impénétrable	Abjuration	—
mot de pouvoir étourdissant	Enchantement	—
nuage incendiaire	Invocation	C
télépathie	Divination	—

Sorts de Magicien du 9e niveau

Sort	École	Spécial
arrêt du temps	Transmutation	—
changement de forme	Transmutation	C, M
emprisonnement	Abjuration	M
ennemi subconscient	Illusion	C
métamorphose suprême	Transmutation	C
mot de pouvoir mortel	Enchantement	—
mur prismatique	Abjuration	—
nuée de météores	Évocation	—
portail	Invocation	C, M
prémonition	Divination	—
projection astrale	Nécromancie	M
souhait	Invocation	—

Sous-classe d'Abjurateur

Sous-classes de Magicien

Une sous-classe de Magicien est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Magicien, comme spécifié dans la sous-classe. Cette section présente les sous-classes Abjurateur, Devin, Évocateur et Illusionniste.

Abjurateur

Protégez vos compagnons et bannissez les ennemis

Votre étude de la magie se concentre sur les sorts qui bloquent, bannissent ou protègent : qui mettent un terme aux effets néfastes, bannissent les influences maléfiques et veillent sur les faibles. On fait appel aux abjurateurs chaque fois qu'il s'agit d'exorciser un esprit malin, de protéger un lieu contre l'espionnage magique ou de refermer un portail ouvrant sur d'autres plans d'existence. Les groupes d'aventuriers apprécient d'avoir un abjurateur parmi eux pour la protection qu'il offre contre les attaques Hostiles, qu'elles soient magiques ou non.

Niveau 3 : Abjurateur érudit

Choisissez deux sorts de Magicien de l'école de l'Abjuration, chacun du 2e niveau au maximum, et ajoutez-les gratuitement à votre grimoire.

En outre, chaque fois que vous recevez l'accès à un nouveau niveau d'emplacements de sort dans cette classe, vous pouvez ajouter gratuitement à votre grimoire un sort de Magicien de l'école de l'Abjuration. Le sort choisi doit être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sort.

Niveau 3 : Égide arcanique

Tisser un voile magique autour de vous permet de vous protéger. Lorsque vous lancez un sort d'Abjuration avec un emplacement de sort, vous pouvez simultanément utiliser un brin de la magie du sort pour créer une égide magique sur vous-même, qui persiste jusqu'à ce que vous ayez terminé un Repos long. Cette égide dispose d'un maximum de points de vie égal à deux fois votre niveau de Magicien + votre modificateur d'Intelligence. Chaque fois que vous subissez des dégâts, l'égide les subit à votre place, et si vous avez des Résistances ou Vulnérabilités, appliquez-les avant de réduire les points de vie de l'égide. Si ces dégâts réduisent l'égide à 0 point de vie, vous subissez les éventuels dégâts résiduels. Quand l'égide se retrouve à 0 point de vie, elle ne peut plus absorber de dégâts mais sa magie demeure.

Chaque fois que vous lancez un sort d'Abjuration avec un emplacement de sort, l'égide regagne un nombre de points de vie égal à deux fois le niveau de l'emplacement dépensé. Par une action Bonus, vous pouvez aussi dépenser un emplacement de sort. L'égide regagne un nombre de points de vie égal à deux fois le niveau de l'emplacement dépensé.

Une fois l'égide créée, vous ne pouvez plus la recréer avant d'avoir terminé un Repos long.

Niveau 6 : Égide projetée

Lorsqu'une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m subit des dégâts, vous pouvez jouer votre Réaction pour que votre Égide arcanique absorbe ces dégâts. Si ces dégâts réduisent l'égide à 0 point de vie, la créature protégée subit les éventuels dégâts résiduels. Si cette créature a des Résistances ou Vulnérabilités, appliquez-les avant de réduire les points de vie de l'égide.

CAROLINE GARIBA

Niveau 10 : Briseur de sorts

Les sorts *contresort* et *dissipation de la magie* sont toujours considérés comme préparés pour vous. Vous pouvez en outre lancer *dissipation de la magie* par une action Bonus, et ajouter votre bonus de maîtrise au test de caractéristique associé.

Lorsque vous lancez l'un ou l'autre sort avec un emplacement de sort, cet emplacement n'est pas dépensé si le sort ne parvient pas à contrecarrer un sort.

Niveau 14 : Résistance aux sorts

Vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et la Résistance aux dégâts des sorts.

Devin

Apprenez les secrets du multivers

Les conseils avisés d'un devin sont recherchés par ceux et celles qui souhaitent avoir une vue plus claire du passé, du présent et de l'avenir. En tant que devin, vous êtes expert dans l'art de déchirer le voile de l'espace, du temps et de la conscience. Vous œuvrez à maîtriser les sorts de discernement, de vision à distance, de savoir surnaturel et de prémonition.

Niveau 3 : Devin érudit

Choisissez deux sorts de Magicien de l'école de la Divination, chacun du 2e niveau au maximum, et ajoutez-les gratuitement à votre grimoire.

En outre, chaque fois que vous recevez l'accès à un nouveau niveau d'emplacements de sort dans cette classe, vous pouvez ajouter gratuitement à votre grimoire un sort de Magicien de l'école de la Divination. Le sort choisi doit être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sort.

Niveau 3 : Présage

Des lambeaux d'avenir commencent à s'imposer à votre conscience. Chaque fois que vous terminez un Repos long, lancez deux d20 et notez les résultats obtenus. Vous pouvez substituer le résultat de tout Test d20 effectué par vous-même ou une créature que vous voyez par l'un de ces tests prophétiques. Vous devez choisir de faire ainsi avant le jet, et ne pouvez substituer un jet de cette manière qu'une seule fois par tour.

Chaque test prophétique ne peut être utilisé qu'une seule fois. En terminant un Repos long, vous perdez tous les tests prophétiques inutilisés.

Niveau 6 : Divination experte

Lancer des sorts de Divination vous est si facile que cela ne vous demande plus qu'un effort minimal. Lorsque vous lancez un sort de Divination en dépensant un emplacement de sort du 2e niveau ou plus, vous récupérez un emplacement de sort dépensé. L'emplacement que vous récupérez ainsi doit être d'un niveau inférieur à celui de l'emplacement que vous venez de dépenser et ne peut pas être supérieur au 5e niveau.

Niveau 10 : Troisième œil

Vous pouvez augmenter vos capacités de perception. Par une action Bonus, choisissez l'un des bénéfices suivants, qui persiste jusqu'à ce que vous commenciez un Repos court ou long. Vous ne pouvez ensuite plus recourir à cette aptitude avant d'avoir terminé un Repos court ou long.

Compréhension supérieure. Vous savez lire toutes les langues.

Détection de l'invisibilité. Vous pouvez lancer *détection de l'invisibilité* sans dépenser d'emplacement de sort.

Vision dans le noir. Vous recevez la Vision dans le noir sur 36 m.

Niveau 14 : Présage renforcé

Vos visions oniriques s'intensifient et esquissent dans votre esprit une image plus précise de l'avenir. Lancez trois d20 au lieu de deux dans le cadre de votre aptitude Présage.

JODIE MUIR

Évocateur

Créez des effets élémentaires détonants

Vos études magiques ont essentiellement porté sur les effets élémentaires les plus puissants : gel intense, flammes ardentes, tonnerre roulant, crépitements de la foudre et corrosions de l'acide. Certains évocateurs œuvrent au service d'armées comme artilleurs spécialisés. D'autres utilisent leur pouvoir pour protéger autrui, tandis que d'autres encore cherchent avant tout à briller.

Niveau 3 : Évocateur érudit

Choisissez deux sorts de Magicien de l'école de l'Évocation, chacun du 2e niveau au maximum, et ajoutez-les gratuitement à votre grimoire.

En outre, chaque fois que vous recevez l'accès à un nouveau niveau d'emplacements de sort dans cette classe, vous pouvez ajouter gratuitement à votre grimoire un sort de Magicien de l'école de l'Évocation. Le sort choisi doit être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sort.

Niveau 3 : Sort mineur appuyé

Vos sorts mineurs restent redoutables pour les créatures qui croyaient s'y soustraire. Lorsque vous lancez un sort mineur sur une créature et que vous ratez votre jet d'attaque ou que la cible réussit son jet de sauvegarde, celle-ci subit la moitié des dégâts éventuels du sort mineur mais aucun effet supplémentaire de ce dernier.

Niveau 6 : Façonneur de sorts

Vous pouvez créer des niches protectrices au sein des zones d'effet de vos sorts d'Évocation. Lorsque vous lancez un sort d'Évocation qui affecte d'autres créatures que vous voyez, vous pouvez en désigner un nombre n'excédant pas 1 + le niveau du sort. Les créatures choisies réussissent automatiquement leur jet de sauvegarde contre le sort et ne subissent aucun dégât si elles étaient censées les réduire de moitié en cas de réussite.

Niveau 10 : Évocation améliorée

Chaque fois que vous lancez un sort de Magicien de l'école de l'Évocation, vous pouvez ajouter votre modificateur d'Intelligence à un jet de dégâts de ce sort.

Niveau 14 : Surcharge magique

Vous savez désormais augmenter la puissance de vos sorts. Lorsque vous lancez un sort de Magicien avec un emplacement de sort du 1er au 5e niveau et infligeant des dégâts, vous pouvez infliger le maximum de dégâts avec ce sort au tour où vous le lancez.

La première fois que vous procédez ainsi, vous ne subissez aucun effet indésirable. Si vous recourez de nouveau à cette aptitude avant d'avoir terminé un Repos long, vous subissez 2d12 dégâts nécrotiques pour chaque niveau de l'emplacement de sort, aussitôt après l'avoir lancé. Ces dégâts ne sont pas affectés par la Résistance et l'Immunité.

Chaque fois que vous réutilisez cette aptitude avant de terminer un Repos long, les dégâts nécrotiques par niveau de sort augmentent de 1d12.

CAROLINE GARIBA

Illusionniste

Tissez des sorts subtils de tromperie

Spécialisé dans la magie qui éblouit les sens et trompe l'esprit, vous façonnez des illusions qui donnent le sentiment que l'impossible est réel.

Niveau 3 : Illusionniste érudit

Choisissez deux sorts de Magicien de l'école de l'Illusion, chacun du 2e niveau au maximum, et ajoutez-les gratuitement à votre grimoire.

En outre, chaque fois que vous recevez l'accès à un nouveau niveau d'emplacements de sort dans cette classe, vous pouvez ajouter gratuitement à votre grimoire un sort de Magicien de l'école de l'Illusion. Le sort choisi doit être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sort.

Niveau 3 : Illusions améliorées

Vous pouvez lancer des sorts d'Illusion sans composante verbale, et si un sort d'Illusion que vous lancez a une portée de 3 m ou plus, sa portée augmente de 18 m.

Vous connaissez en outre le sort mineur *illusion mineure*. Si vous le connaissez déjà, vous apprenez un autre sort mineur de Magicien de votre choix. Ce sort mineur n'est pas décompté de votre nombre de sorts mineurs connus. Vous pouvez créer à la fois un son et une image avec une seule incantation d'*illusion mineure* et pouvez le lancer par une action Bonus.

Niveau 6 : Créatures fantasmagoriques

Les sorts *convocation de bête* et *convocation de fée* sont toujours considérés comme préparés pour vous. Chaque fois que vous lancez l'un ou l'autre sort, vous pouvez changer son école en Illusion, ce qui donne à la créature convoquée une apparence spectrale. Vous pouvez lancer la version Illusion de chaque sort sans dépenser d'emplacement de sort, mais le lancer sans emplacement réduit de moitié les points de vie de la créature. Une fois que vous avez lancé l'un ou l'autre sort sans dépenser d'emplacement, vous devez terminer un Repos long avant de pouvoir le relancer de cette manière.

Niveau 10 : Calque illusoire

Lorsqu'une créature vous touche avec un jet d'attaque, vous pouvez jouer votre Réaction pour interposer une réplique illusoire de vous-même entre l'assaillant et vous. L'attaque vous rate automatiquement, puis l'Illusion se dissipe.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un Repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau. Vous pouvez également retrouver son usage en dépensant un emplacement du 2e niveau ou supérieur (pas d'action requise).

Niveau 14 : Réalité chimérique

Vous avez appris à entremêler la magie de l'ombre dans vos illusions pour leur conférer un semblant de réalité. Lorsque vous lancez un sort d'Illusion avec un emplacement de sort, vous pouvez choisir un objet inanimé et non magique qui fait partie de l'illusion et rendre cet objet réel. Vous pouvez faire ainsi à votre tour par une action Bonus pendant que le sort est en cours. L'objet reste réel pendant 1 minute, durant laquelle il ne peut ni infliger de dégâts ni faire subir d'état. Vous pourriez par exemple créer l'illusion d'un pont enjambant un gouffre, puis le rendre réel et l'emprunter pour traverser.

Sous classe d'Illusionniste

POLAR ENGINE

Moine
Artiste martial d'une intensité surnaturelle

Traits de base du Moine

Caractéristique principale	Dextérité et Sagesse
Dé de vie	d8 par niveau de Moine
Maîtrise des jets de sauvegarde	Force et Dextérité
Maîtrises de compétence	*2 au choix parmi :* Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Histoire, Intuition et Religion
Maîtrises d'arme	Armes courantes ; et armes de guerre dotées de la propriété Légère
Maîtrises d'outils	*Choisissez un type d'outils d'artisan ou d'instrument de musique* (cf. chapitre 6)
Formation aux armures	Aucune
Équipement de départ	*Choisissez A ou B :* (A) Lance, 5 dagues, outils d'artisan ou instrument de musique choisis pour la maîtrise d'outils ci-dessus, paquetage d'explorateur et 11 po ; ou (B) 50 po

Entraînement martial rigoureux et discipline mentale permettent aux Moines de s'aligner avec le multivers et de puiser dans leur réserve intérieure de pouvoir. Les conceptualisations de ce pouvoir sont différentes selon les Moines : souffle, énergie, force vitale, essence, identité profonde, etc. Que ce pouvoir soit canalisé dans le cadre d'une démonstration d'efficacité au combat ou d'une manifestation plus subtile de défense et de Vitesse, il imprègne tous les gestes du Moine.

Les Moines consacrent leur puissance intérieure à la création d'effets extraordinaires, voire surnaturels. Ils agrémentent leurs attaques de célérité et puissance, avec ou sans armes. Entre les mains d'un Moine, la plus rudimentaire des armes peut devenir un merveilleux outil de maîtrise martiale.

Nombreux sont les Moines pour qui une vie d'ascèse et de retraite permet de mieux cultiver l'engagement mental et physique nécessaire à l'apprivoisement de leur pouvoir. D'autres préfèrent s'immerger dans l'ébullition débordante de la vie, pour justement alimenter leur détermination et leur discipline.

Les Moines voient généralement les aventures comme des épreuves au fil de leur développement mental et physique. Ils sont animés par le désir d'accomplir une mission plus noble que la simple liquidation de monstres ou le pillage de trésors ; ils aspirent à se transformer en armes vivantes.

Devenir Moine...

En tant que personnage de niveau 1

- Recevez tous les traits de l'encadré Traits de base du Moine.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Moine, qui figurent dans la table Aptitudes du Moine.

En tant que personnage multiclassé

- Recevez le trait Dé de vie de l'encadré Traits de base du Moine.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Moine, qui figurent dans la table Aptitudes du Moine.

Aptitudes de classe du Moine

En tant que Moine, vous recevez les aptitudes de classe ci-après lorsque vous atteignez les niveaux de Moine spécifiés. Ces aptitudes sont répertoriées dans la table Aptitudes du Moine.

Niveau 1 : Arts martiaux

Votre pratique des arts martiaux vous permet de maîtriser des styles de combat axés sur vos attaques à mains nues et vos armes de Moine, à savoir :

- Les armes courantes de corps à corps
- Les armes de guerre dotées de la propriété Légère

Tant que vous combattez à mains nues ou avec des armes de Moine et que vous ne portez ni armure ni bouclier, vous recevez les bénéfices suivants.

Attaque à mains nues supplémentaire. Vous pouvez effectuer une attaque à mains nues par une action Bonus.

Dé d'Arts martiaux. Vous pouvez lancer 1d6 à la place des dégâts normaux de votre attaque à mains nues et de vos armes de Moine. Ce dé évolue à mesure que vous gagnez des niveaux de Moine, comme indiqué dans la colonne Arts martiaux de la table Aptitudes du Moine.

Attaques lestes. Vous pouvez appliquer votre modificateur de Dextérité au lieu de celui de Force pour les jets d'attaque et de dégâts si vous attaquez à mains nues ou avec des armes de Moine. De plus, lorsque vous recourez à l'option Bousculade ou Lutte de votre attaque à mains nues, vous pouvez appliquer votre modificateur de Dextérité au lieu de celui de Force pour en déterminer le DD de sauvegarde.

Niveau 1 : Défense sans armure

Tant que vous ne portez pas d'armure, votre classe d'armure de base est égale à 10 + vos modificateurs de Dextérité et de Sagesse.

Niveau 2 : Credo du moine

Votre discipline et votre formation martiale vous permettent de puiser dans la source d'énergie extraordinaire qui est en vous. Cette énergie est représentée par les points de Credo. Votre niveau de Moine détermine le nombre de points dont vous disposez, comme indiqué dans la colonne Points de Credo de la table Aptitudes du Moine.

JOSHUA RAPHAEL

Aptitudes du Moine

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes de classe	Arts martiaux	Points de Credo	Déplacement sans armure
1	+2	Arts martiaux, Défense sans armure	1d6	—	—
2	+2	Credo du moine, Déplacement sans armure, Métabolisme surnaturel	1d6	2	+3 m
3	+2	Déviation d'assaut, Sous-classe de Moine	1d6	3	+3 m
4	+2	Amélioration de caractéristique, Chute ralentie	1d6	4	+3 m
5	+3	Attaque supplémentaire, Frappe étourdissante	1d8	5	+3 m
6	+3	Aptitude de sous-classe, Frappes renforcées	1d8	6	+4,50 m
7	+3	Esquive totale	1d8	7	+4,50 m
8	+3	Amélioration de caractéristique	1d8	8	+4,50 m
9	+4	Mouvement acrobatique	1d8	9	+4,50 m
10	+4	Autosubsistance, Credo accru	1d8	10	+6 m
11	+4	Aptitude de sous-classe	1d10	11	+6 m
12	+4	Amélioration de caractéristique	1d10	12	+6 m
13	+5	Parade énergétique	1d10	13	+6 m
14	+5	Survivant discipliné	1d10	14	+7,50 m
15	+5	Credo parachevé	1d10	15	+7,50 m
16	+5	Amélioration de caractéristique	1d10	16	+7,50 m
17	+6	Aptitude de sous-classe	1d12	17	+7,50 m
18	+6	Défense supérieure	1d12	18	+9 m
19	+6	Faveur épique	1d12	19	+9 m
20	+6	Esprit et corps	1d12	20	+9 m

Vous pouvez dépenser ces points pour améliorer ou alimenter certaines aptitudes de Moine. Vous débutez en connaissant trois de ces aptitudes : Déluge de coups, Patience défensive et Porté par le vent, détaillées chacune ci-après.

Lorsque vous dépensez un point de Credo, il n'est plus disponible jusqu'à ce que vous terminiez un Repos court ou long, à l'issue duquel vous récupérez tous vos points dépensés.

Certaines aptitudes basées sur les points de Credo imposent un jet de sauvegarde à votre cible. Le DD de sauvegarde est égal à 8 plus votre modificateur de Sagesse et votre bonus de maîtrise.

Déluge de coups. Vous pouvez dépenser 1 point de Credo pour effectuer deux attaques à mains nues au prix d'une action Bonus.

Patience défensive. Vous pouvez entreprendre l'action Désengagement par une action Bonus. Vous avez aussi la possibilité, par une action Bonus et la dépense de 1 point de Credo, d'entreprendre à la fois l'action Désengagement et l'action Esquive.

Porté par le vent. Vous pouvez entreprendre l'action Pointe par une action Bonus. Vous avez aussi la possibilité, par une action Bonus et la dépense de 1 point de Credo, d'entreprendre à la fois l'action Désengagement et l'action Pointe, et de doubler votre distance de saut pour ce tour.

Niveau 2 : Déplacement sans armure

Votre Vitesse augmente de 3 m tant que vous ne portez ni armure ni bouclier. Ce bonus évolue à mesure que vous gagnez des niveaux de Moine, comme indiqué dans la table Aptitudes du Moine.

Niveau 2 : Métabolisme surnaturel

Lorsque vous jouez l'Initiative, vous pouvez récupérer tous vos points de Credo dépensés. Ce faisant, lancez votre dé d'Arts martiaux et récupérez autant de points de vie que votre niveau de Moine plus le résultat du dé.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Niveau 3 : Déviation d'assaut

Lorsqu'un jet d'attaque vous touche et que ses dégâts incluent des dégâts contondants, perforants ou tranchants, vous pouvez jouer une Réaction pour réduire contre vous les dégâts totaux de l'attaque. La réduction est égale à 1d10 plus votre modificateur de Dextérité et votre niveau de Moine.

Si vous réduisez ainsi les dégâts à 0, vous pouvez dépenser 1 point de Credo pour dévier une partie de l'impact à votre guise. Dans ce cas, choisissez une créature que vous voyez dans un rayon de 1,50 m si l'attaque était de corps à corps, ou une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m et qui ne bénéficie pas d'un Abri total si l'attaque était à distance.

Cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir des dégâts égaux à deux jets de votre dé d'Arts martiaux plus votre modificateur de Dextérité. Les dégâts sont du même type que ceux infligés par l'attaque.

Niveau 3 : Sous-classe de Moine

Vous recevez la sous-classe de Moine de votre choix. Les sous-classes Credo des Éléments, Credo de la Miséricorde, Credo de l'Ombre et Credo de la Paume sont détaillées après la description de cette classe. Une sous-classe est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Moine. Pour le reste de votre carrière, vous bénéficiez de chacune des aptitudes de la sous-classe choisie, à concurrence de votre niveau actuel de Moine.

Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

Vous recevez le don Amélioration de caractéristique (cf. chapitre 5) ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Vous recevez de nouveau cette aptitude aux niveaux de Moine 8, 12 et 16.

Niveau 4 : Chute ralentie

Vous pouvez jouer une Réaction pour réduire les dégâts de chute que vous subissez d'un montant égal au quintuple de votre niveau de Moine.

Niveau 5 : Attaque supplémentaire

Vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une lorsque vous entreprenez l'action Attaque à votre tour.

Niveau 5 : Frappe étourdissante

Une fois par tour, lorsque vous touchez une créature avec une arme de Moine ou à mains nues, vous pouvez dépenser 1 point de Credo pour tenter de placer une frappe étourdissante. La cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la cible subit l'état Étourdi jusqu'au début de votre tour suivant. En cas de réussite, la Vitesse de la cible est réduite de moitié jusqu'au début de votre tour suivant et le prochain jet d'attaque contre la cible dans cet intervalle a l'Avantage.

Niveau 6 : Frappes renforcées

Chaque fois que vous infligez des dégâts avec une attaque à mains nues, ceux-ci sont à votre convenance des dégâts de force ou du type normal de l'attaque.

Niveau 7 : Esquive totale

Quand vous êtes soumis à un effet qui vous permet d'effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour réduire les dégâts de moitié, vous ne subissez aucun dégât en cas de sauvegarde réussie, et seulement la moitié en cas d'échec.

Vous ne bénéficiez pas de cette aptitude si vous subissez l'état Neutralisé.

Niveau 9 : Déplacement acrobatique

Tant que vous ne portez pas d'armure ni de bouclier, vous recevez la capacité de vous déplacer à votre tour le long de surfaces verticales et à travers des liquides sans tomber.

Niveau 10 : Autosubsistance

Par la seule force de l'esprit, vous pouvez vous débarrasser de l'un des états suivants à la fin de chacun de vos tours : Charmé, Effrayé ou Empoisonné.

De plus, vous passer de nourriture et d'eau ne vous impose pas de niveaux d'Épuisement.

Niveau 10 : Credo accru

Déluge de coups, Patience défensive et Porté par le vent reçoivent respectivement les bénéfices suivants.

Déluge de coups. Vous pouvez dépenser 1 point de Credo pour recourir à Déluge de coups et effectuer trois attaques à mains nues au lieu de deux.

Patience défensive. Lorsque vous dépensez un point de Credo pour recourir à Patience défensive, vous recevez des points de vie temporaires égaux à deux jets de votre dé d'Arts martiaux.

Porté par le vent. Lorsque vous dépensez un point de Credo pour recourir à Porté par le vent, vous pouvez choisir une créature consentante dans un rayon de 1,50 m, de taille G ou inférieure. Vous déplacez la créature avec vous jusqu'à la fin de votre tour. Le déplacement de la créature ne provoque pas d'attaques d'Opportunité.

Niveau 13 : Parade énergétique

Vous pouvez désormais recourir à l'aptitude Déviation d'assaut contre les attaques qui infligent tout type de dégâts, et non plus seulement contondants, perforants ou tranchants.

Niveau 14 : Survivant discipliné

Votre discipline physique et mentale vous octroie la maîtrise de tous les jets de sauvegarde.

De plus, chaque fois que vous effectuez un jet de sauvegarde et ratez, vous pouvez dépenser 1 point de Credo pour le rejouer et conserver le nouveau jet.

Niveau 15 : Credo parachevé

Lorsque vous jouez l'Initiative, que vous ne recourez pas à Métabolisme surnaturel et qu'il vous reste moins de 4 points de Credo, vous en récupérez jusqu'à en avoir 4.

Niveau 18 : Défense supérieure

Au début de votre tour, vous pouvez dépenser 3 points de Credo pour consolider votre corps pendant 1 minute (l'effet prend fin si vous subissez l'état Neutralisé). Durant cet intervalle, vous bénéficiez de la Résistance à tous les dégâts hormis ceux de force.

Niveau 19 : Faveur épique

Vous recevez un don de Faveur épique (cf. chapitre 5) ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Faveur d'attaque irrésistible est recommandé.

Niveau 20 : Esprit et corps

Le développement de votre corps et de votre esprit atteint de nouveaux sommets. Vos valeurs de Dextérité et Sagesse augmentent de 4, jusqu'à un maximum de 25.

Sous-classe du Credo des Éléments

Sous-classes de Moine

Une sous-classe de Moine est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Moine, comme spécifié dans la sous-classe. Cette section présente les sous-classes Credo des Éléments, Credo de la Miséricorde, Credo de l'Ombre et Credo de la Paume.

Credo des Éléments

Assénez des frappes et des décharges d'énergie élémentaire

Les Moines du Credo des Éléments puisent dans le pouvoir des Plans Élémentaires. Ces Moines exploitent leur intensité surnaturelle pour dompter fugacement les énergies du Chaos élémentaire au service de leur efficacité, au combat comme en dehors.

Niveau 3 : Harmonisation élémentaire

Au début de votre tour, vous pouvez dépenser 1 point de Credo pour vous imprégner d'énergie élémentaire. Cette énergie persiste pendant 10 minutes, mais prend fin prématurément si vous subissez l'état Neutralisé. Vous recevez les bénéfices suivants tant que cette aptitude est active.

Allonge. Lorsque vous effectuez une attaque à mains nues, votre allonge augmente de 3 m, l'énergie élémentaire se déployant tout autour de vous.

Frappes élémentaires. Chaque fois que vous touchez avec une attaque à mains nues, vous pouvez lui faire infliger des dégâts d'acide, de feu, de foudre, de froid ou de tonnerre au lieu de ses dégâts normaux. Lorsque vous infligez ainsi l'un de ces types de dégâts, vous pouvez également contraindre la cible à un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, vous pouvez déplacer la cible d'un maximum de 3 m vers vous ou loin de vous, l'énergie élémentaire tourbillonnant autour d'elle.

Niveau 3 : Manipulation des éléments

Vous connaissez le sort *élémentalisme*. Le Sagesse est la caractéristique d'incantation associée.

Niveau 6 : Décharge élémentaire

Au prix de l'action Magie, vous pouvez dépenser 2 points de Credo pour faire surgir une décharge élémentaire sous forme de Sphère de 6 m de rayon centrée sur un point dans un rayon de 36 m. Choisissez un type de dégâts : acide, feu, foudre, froid ou tonnerre.

Chaque créature prise dans la Sphère effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit autant de dégâts du type retenu que le total de trois jets de votre dé d'Arts martiaux. En cas de réussite, elle ne subit que la moitié de ces dégâts.

Niveau 11 : Excursion élémentaire

Tant que votre Harmonisation élémentaire est active, vous disposez aussi d'une Vitesse de vol et d'une Vitesse de nage égales à votre Vitesse.

Niveau 17 : Incarnation élémentaire

Tant que votre Harmonisation élémentaire est active, vous recevez aussi les bénéfices suivants.

KATERINA LADON

Foulée destructrice. Lorsque vous recourez à Porté par le vent, votre Vitesse augmente de 6 m jusqu'à la fin du tour. Pour toute cette durée, les créatures de votre choix subissent des dégâts égaux à un jet de votre dé d'Arts martiaux quand vous entrez dans un espace à 1,50 m ou moins d'elles. Le type de dégâts est à choisir entre acide, feu, foudre, froid et tonnerre. Une même créature ne peut subir ces dégâts qu'une fois par tour.

Frappes renforcées. Une fois à chacun de vos tours, vous pouvez infliger à une cible des dégâts supplémentaires égaux à un jet de votre dé d'Arts martiaux lorsque vous la touchez avec une attaque à mains nues. Les dégâts supplémentaires sont du même type que ceux de l'attaque à mains nues.

Résistance aux dégâts. Vous bénéficiez de la Résistance à l'un des types de dégâts suivants, à votre convenance : acide, feu, foudre, froid ou tonnerre. Au début de chacun de vos tours, vous pouvez opter pour un autre type.

Credo de la Miséricorde

Manipulez les forces de la vie et de la mort

Les Moines du Credo de la Miséricorde manipulent la force vitale d'autrui. Ils sont comme des médecins errants, qui administrent aussi une mort rapide à leurs ennemis. Ils portent souvent des masques pour apparaître tels les messagers sans visage de la vie et de la mort.

Niveau 3 : Instruments de charité

Vous recevez la maîtrise des compétences Intuition et Médecine, ainsi que celle du matériel d'herboriste.

Niveau 3 : Main guérisseuse

Au prix de l'action Magie, vous pouvez dépenser 1 point de Credo pour toucher une créature et lui restituer autant de points de vie que le résultat d'un dé d'Arts martiaux + votre modificateur de Sagesse.

Lorsque vous recourez à votre Déluge de coups, vous pouvez remplacer l'une des attaques à mains nues par une utilisation de cette aptitude, sans dépenser de point de Credo pour les soins.

Niveau 3 : Main meurtrissante

Une fois par tour, lorsque vous touchez une créature avec une attaque à mains nues et lui infligez des dégâts, vous pouvez dépenser 1 point de Credo pour lui infliger autant de dégâts nécrotiques supplémentaires que le résultat d'un dé d'Arts martiaux + votre modificateur de Sagesse.

Niveau 6 : Caresse médicale

Main guérisseuse et Main meurtrissante s'améliorent, comme décrit ci-après.

Main guérisseuse. Lorsque vous recourez à Main guérisseuse, vous pouvez aussi mettre fin à l'un des états suivants sur la créature soignée : Aveuglé, Assourdi, Empoisonné, Étourdi ou Paralysé.

Main meurtrissante. Lorsque vous recourez à Main meurtrissante sur une créature, vous pouvez aussi lui infliger l'état Empoisonné jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Sous-classe du Credo de la Miséricorde

OLIVIER BERNARD

Niveau 11 : Déluge de soins et de meurtrissures

Lorsque vous recourez à Déluge de coups, vous pouvez désormais remplacer chacune des attaques à mains nues par une utilisation de Main guérisseuse, sans dépenser de points de Credo pour les soins.

En outre, lorsque vous effectuez une attaque à mains nues dans le cadre d'un Déluge de coups et infligez des dégâts, vous pouvez recourir à Main meurtrissante pour cette attaque sans dépenser le point de Credo associé. Vous ne pouvez toujours recourir à Main meurtrissante qu'une fois par tour.

Vous pouvez profiter de ces bénéfices autant de fois que votre modificateur de Sagesse (minimum d'une fois). Vous récupérez ce quota en terminant un Repos long.

Sous-classe du Credo de l'Ombre

Niveau 17 : Main de l'ultime miséricorde

Votre maîtrise de l'énergie vitale ouvre la porte de l'ultime miséricorde. Au prix de l'action Magie, vous pouvez toucher le cadavre d'une créature dont la mort remonte à 24 heures ou moins et dépenser 5 points de Credo. La créature revient alors à la vie avec autant de points de vie que 4d10 + votre modificateur de Sagesse. Si la créature était morte avec l'un ou l'autre des états suivants, elle reprend vie débarrassée de ces états : Aveuglé, Assourdi, Empoisonné, Étourdi et Paralysé.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Credo de l'Ombre

Agrémentez votre furtivité et vos subterfuges du pouvoir de l'ombre

Les Moines du Credo de l'Ombre pratiquent le subterfuge et la ruse en exploitant le pouvoir de la Gisombre. Ils sont chez eux dans les ténèbres, capables de se draper de la pénombre, de bondir d'ombre en ombre, et d'adopter un aspect spectral.

Niveau 3 : Artiste des ombres

Vous avez appris à puiser dans le pouvoir de la Gisombre, ce qui vous confère les bénéfices suivants.

Fantaisies des ombres. Vous connaissez le sort *illusion mineure*. Le Sagesse est la caractéristique d'incantation associée.

Ténèbres. Vous pouvez dépenser 1 point de Credo pour lancer le sort *ténèbres* sans la moindre composante. Vous voyez dans la zone du sort lorsque vous le lancez ainsi. Tant que le sort persiste, vous pouvez déplacer sa zone de Ténèbres jusqu'à un espace dans un rayon de 18 m de vous, au début de chacun de vos tours.

Vision dans le noir. Vous recevez la Vision dans le noir sur 18 m. Si vous en disposiez déjà, la portée de votre Vision dans le noir augmente de 18 m.

Niveau 6 : Foulée d'ombre

Tant que vous êtes dans une zone de Lumière faible ou de Ténèbres, vous pouvez vous téléporter par une action Bonus vers un espace inoccupé que vous voyez dans un rayon de 18 m, à condition qu'il soit également faiblement éclairé ou dans les Ténèbres. Vous bénéficiez alors de l'Avantage à votre prochaine attaque de corps à corps intervenant avant la fin du tour.

Niveau 11 : Foulée d'ombre améliorée

Vous savez profiter de votre lien avec la Gisombre pour renforcer votre téléportation. Lorsque vous recourez à Foulée d'ombre, vous pouvez dépenser 1 point de Credo pour passer outre aux exigences de l'aptitude en termes de luminosité. Dans le cadre de cette action Bonus, vous pouvez effectuer une attaque à mains nues aussitôt après la téléportation.

NATHANIEL HIMAWAN

Niveau 17 : Linceul d'ombre

Lorsque vous êtes entièrement dans une zone de Lumière faible ou de Ténèbres, vous pouvez au prix de l'action Magie dépenser 3 points de Credo pour vous draper d'ombres pendant 1 minute (jusqu'à la fin de votre tour en conditions de Lumière vive). L'effet prend fin prématurément si vous subissez l'état Neutralisé. Quand les ombres vous drapent ainsi, vous recevez les bénéfices suivants.

Déluge ombreux. Vous pouvez recourir à Déluge de coups sans dépenser le moindre point de Credo.

Intangibilité partielle. Vous pouvez traverser les espaces occupés comme s'ils constituaient un Terrain difficile. Si vous terminez votre tour dans un tel espace, vous êtes transféré dans le dernier espace inoccupé que vous avez traversé.

Invisibilité. Vous recevez l'état Invisible.

Credo de la Paume

Maîtrisez les techniques du combat à mains nues

Les Moines du Credo de la Paume excellent au combat à mains nues. Ils apprennent à bousculer et faire tomber leurs adversaires et à manipuler leur propre énergie pour consolider leur corps.

Niveau 3 : Technique de la Paume

Chaque fois que vous touchez une créature avec l'une des attaques octroyées par Déluge de coups, vous pouvez imposer l'un des effets suivants à cette cible.

Bourrade. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force sous peine d'être repoussée de vous d'un maximum de 4,50 m.

Hésitation. La cible ne peut pas effectuer d'attaque d'Opportunité jusqu'au début de son tour suivant.

Renversement. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir l'état À terre.

Niveau 6 : Plénitude physique

Vous recevez l'aptitude de vous soigner. Par une action Bonus, vous pouvez lancer votre dé d'Arts martiaux. Vous récupérez autant de points de vie que le nombre obtenu plus votre modificateur de Sagesse (minimum de 1 point de vie récupéré).

Vous pouvez recourir à cette aptitude autant de fois que votre modificateur de Sagesse (minimum d'une fois) et vous récupérez ce quota en terminant un Repos long.

Niveau 11 : Foulée preste

Lorsque vous entreprenez une action Bonus autre que Porté par le vent, vous pouvez aussi recourir à Porté par le vent aussitôt après cette action Bonus.

Niveau 17 : Paume vibratoire

Vous apprenez à produire des vibrations potentiellement mortelles dans le corps d'autrui. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque à mains nues, vous pouvez dépenser 4 points de Credo pour déclencher ces vibrations imperceptibles, qui persistent autant de jours que votre niveau de Moine. Ces vibrations sont inoffensives jusqu'à ce que vous consacriez une action à y mettre fin. Par ailleurs, lorsque vous entreprenez l'action Attaque à votre tour, vous pouvez renoncer à l'une des attaques pour mettre un terme aux vibrations. Pour ce faire, vous et la cible devez vous trouver sur le même plan d'existence. Quand vous mettez fin aux vibrations, la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution, et subit 10d12 dégâts de force en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Vous ne pouvez avoir qu'une créature à la fois sous l'effet de cette aptitude. Vous pouvez aussi mettre fin aux vibrations de façon inoffensive (pas d'action requise).

Sous-classe du Credo de la Paume

KATERINA LADON

Occultiste
Hermétiste galvanisé par un pacte d'outre-monde

Traits de base de l'Occultiste

Caractéristique principale	Charisme
Dé de vie	d8 par niveau d'Occultiste
Maîtrise des jets de sauvegarde	Sagesse et Charisme
Maîtrises de compétence	*2 au choix parmi :* Arcanes, Histoire, Intimidation, Investigation, Nature, Religion et Tromperie
Maîtrises d'arme	Armes courantes
Formation aux armures	Armures légères
Équipement de départ	*Choisissez A ou B :* (A) Armure de cuir, serpe, 2 dagues, focaliseur arcanique (orbe), livre (savoir occulte), paquetage d'érudit et 15 po ; ou (B) 100 po

Les Occultistes sont en quête du savoir que recèle la trame du multivers. Ils entament souvent leurs recherches de puissance magique en se plongeant dans des ouvrages de sapience interdite, tâtent à des invocations conçues pour siphonner la puissance d'entités extraplanaires ou partent en quête de lieux de pouvoir où l'influence de tels êtres est perceptible. En un rien de temps, chaque Occultiste est immanquablement entraîné à sceller un pacte contraignant avec un puissant protecteur. Puisant dans le savoir ancestral d'êtres tels que les anges, archifées, démons, diables, guenaudes et entités d'outre-monde du Royaume Lointain, les Occultistes réunissent divers secrets profanes afin de raffermir leur pouvoir personnel.

Les Occultistes considèrent leur protecteur comme une ressource, un moyen de parvenir à la toute-puissance magique. Certains Occultistes respectent, vénèrent ou même chérissent leur protecteur ; d'autres le servent à contrecœur ; d'autres encore cherchent à saper son autorité tout en exerçant le pouvoir que ce dernier leur octroie.

Une fois le pacte conclu, la soif de connaissances et de pouvoir d'un Occultiste ne peut être étanchée par de simples études. Beaucoup consacrent le plus clair de leur temps à rechercher un plus grand pouvoir et des connaissances plus approfondies, ce qui implique bien souvent de partir à l'aventure.

Devenir Occultiste...

En tant que personnage de niveau 1

- Recevez tous les traits de l'encadré Traits de base de l'Occultiste.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 de l'Occultiste, qui figurent dans la table Aptitudes de l'Occultiste.

En tant que personnage multiclassé

- Recevez les traits suivants de l'encadré Traits de base de l'Occultiste : Dé de vie et formation aux armures légères.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 de l'Occultiste, qui figurent dans la table Aptitudes de l'Occultiste. Référez-vous aux règles du multiclassage, au chapitre 2, pour déterminer vos emplacements de sort disponibles.

Aptitudes de classe de l'Occultiste

En tant qu'Occultiste, vous recevez les aptitudes de classe ci-après lorsque vous atteignez les niveaux d'Occultiste spécifiés. Ces aptitudes sont répertoriées dans la table Aptitudes de l'Occultiste.

Niveau 1 : Magie de pacte

Lors d'une cérémonie impie, vous avez scellé un pacte avec une mystérieuse entité afin de recevoir des pouvoirs magiques. Si l'entité est une voix ténébreuse dont l'identité reste obscure, la faveur qu'elle vous octroie est on ne peut plus tangible : l'aptitude à lancer des sorts. Reportez-vous au chapitre 7 pour les règles d'incantation. Les informations ci-après expliquent comment utiliser ces règles avec les sorts d'Occultiste, qui figurent dans la liste Sorts d'Occultiste, plus loin dans le descriptif de la classe.

Sorts mineurs. Vous connaissez deux sorts mineurs d'Occultiste de votre choix. *Décharge occulte* et *prestidigitation* sont recommandés. Chaque fois que vous gagnez un niveau d'Occultiste, vous pouvez remplacer l'un de vos sorts mineurs de cette aptitude par un autre sort mineur d'Occultiste de votre choix.

Lorsque vous atteignez les niveaux 4 et 10 d'Occultiste, vous apprenez un autre sort mineur d'Occultiste de votre choix, comme indiqué en colonne Sorts mineurs de la table Aptitudes de l'Occultiste.

Emplacements de sort. La table Aptitudes de l'Occultiste vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer vos sorts d'Occultiste du 1er au 5e niveau. La table indique en outre le niveau de ces emplacements, qui sont tous du même niveau. Vous récupérez tous les emplacements de sort de Magie de pacte dépensés en terminant un Repos court ou long.

En tant qu'Occultiste de niveau 5, par exemple, vous disposez de deux emplacements de sorts du 3e niveau. Pour lancer le sort du 1er niveau *trait ensorcelé*, vous devez dépenser l'un de ces emplacements et vous le lancez comme un sort du 3e niveau.

Sorts préparés du 1er niveau et plus. Vous devez préparer la liste des sorts du 1er niveau et supérieur que cette aptitude vous permet de lancer. Pour commencer, choisissez deux sorts du 1er niveau de l'Occultiste. *Charme-personne* et *maléfice* sont recommandés.

Le nombre de sorts de votre liste augmente à mesure que vous recevez des niveaux d'Occultiste, comme l'indique la colonne Sorts préparés de la table Aptitudes de l'Occultiste. Chaque fois que ce nombre augmente, choisissez des sorts d'Occultiste supplémentaires jusqu'à ce que le nombre de sorts de votre liste corresponde au nombre indiqué dans la table Aptitudes de l'Occultiste. Les sorts choisis ne doivent pas être d'un niveau supérieur à ce qui figure dans la colonne

NÉSTOR OSSANDON LEAL

Aptitudes de l'Occultiste

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes de classe	Manifestations occultes	Sorts mineurs	Sorts préparés	Emplacements de sort	Niveau des emplacements
1	+2	Magie de pacte, Manifestations occultes	1	2	2	1	1
2	+2	Rouerie magique	3	2	3	2	1
3	+2	Sous-classe d'Occultiste	3	2	4	2	2
4	+2	Amélioration de caractéristique	3	3	5	2	2
5	+3	—	5	3	6	2	3
6	+3	Aptitude de sous-classe	5	3	7	2	3
7	+3	—	6	3	8	2	4
8	+3	Amélioration de caractéristique	6	3	9	2	4
9	+4	Communication avec le protecteur	7	3	10	2	5
10	+4	Aptitude de sous-classe	7	4	10	2	5
11	+4	Arcanum mystique (sort du 6e niveau)	7	4	11	3	5
12	+4	Amélioration de caractéristique	8	4	11	3	5
13	+5	Arcanum mystique (sort du 7e niveau)	8	4	12	3	5
14	+5	Aptitude de sous-classe	8	4	12	3	5
15	+5	Arcanum mystique (sort du 8e niveau)	9	4	13	3	5
16	+5	Amélioration de caractéristique	9	4	13	3	5
17	+6	Arcanum mystique (sort du 9e niveau)	9	4	14	4	5
18	+6	—	10	4	14	4	5
19	+6	Faveur épique	10	4	15	4	5
20	+6	Maître de l'occulte	10	4	15	4	5

Niveau des emplacements pour votre niveau. Lorsque vous atteignez le niveau 6, par exemple, vous apprenez un nouveau sort d'Occultiste, qui peut être du 1er au 3e niveau.

Si une autre aptitude d'Occultiste vous octroie des sorts toujours préparés, ces sorts ne sont pas décomptés du nombre de sorts que vous pouvez préparer avec la présente aptitude, mais ils sont considérés pour vous comme des sorts d'Occultiste.

Modification des sorts préparés. Chaque fois que vous gagnez un niveau d'Occultiste, vous pouvez remplacer un sort de votre liste par un autre sort d'Occultiste de niveau conforme.

Caractéristique d'incantation. Le Charisme est la caractéristique d'incantation de vos sorts d'Occultiste.

Focaliseur d'incantation. Vous pouvez vous servir d'un focaliseur arcanique comme focaliseur d'incantation de vos sorts d'Occultiste.

Niveau 1 : Manifestations occultes

Vos recherches ésotériques vous ont permis de dénicher des Manifestations occultes, fragments de savoir interdit qui vous octroient divers pouvoirs magiques. Vous recevez une manifestation de votre choix, comme Pacte du grimoire. Ces manifestations sont décrites en section « Options de Manifestation occulte », plus loin dans le descriptif de cette classe.

Prérequis. Si une manifestation s'accompagne d'un prérequis, vous devez le remplir pour pouvoir l'apprendre. Si, par exemple, une manifestation nécessite que vous soyez un Occultiste de niveau 5 ou supérieur, vous ne pourrez choisir cette manifestation qu'une fois atteint le niveau 5 dans cette classe.

Remplacer et recevoir des manifestations. Chaque fois que vous gagnez un niveau d'Occultiste, vous pouvez remplacer l'une de vos manifestations par une autre pour laquelle vous remplissez les conditions. Vous ne pouvez pas remplacer une manifestation si elle est un prérequis à une autre manifestation dont vous disposez.

Vous en apprendrez d'autres que vous choisirez à plus haut niveau, comme le montre la colonne Manifestations de la table Aptitudes de l'Occultiste.

Vous ne pouvez pas choisir la même manifestation plus d'une fois, sauf si sa description précise le contraire.

Niveau 2 : Rouerie magique

Vous pouvez accomplir un rite ésotérique qui dure 1 minute. À la fin de ce délai, vous regagnez des emplacements de sorts de Magie de pacte dépensés, à concurrence de la moitié du maximum (arrondie au supérieur). Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Niveau 3 : Sous-classe d'Occultiste

Vous recevez la sous-classe d'Occultiste de votre choix. Les sous-classes Protecteur Archifée, Protecteur Céleste, Protecteur Fiélon et Protecteur Grand Ancien sont détaillées plus loin dans le descriptif de cette classe. Une sous-classe est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux d'Occultiste. Pour le reste de votre carrière, vous bénéficiez de chacune des aptitudes de la sous-classe choisie, à concurrence de votre niveau actuel d'Occultiste.

Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

Vous recevez le don Amélioration de caractéristique (cf. chapitre 5) ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Vous recevez de nouveau cette aptitude aux niveaux d'Occultiste 8, 12 et 16.

Niveau 9 : Communication avec le protecteur

Dans le passé, vous contactiez généralement votre protecteur par le biais d'intermédiaires. Vous pouvez désormais communiquer directement avec lui ; le sort *contact avec les plans* est considéré comme toujours préparé pour vous. Cette aptitude vous permet de lancer le sort sans dépenser d'emplacement de sort pour contacter votre protecteur, et vous réussissez automatiquement le jet de sauvegarde du sort.

Une fois un sort lancé par ce biais, vous devez terminer un Repos long avant de pouvoir refaire ainsi.

Niveau 11 : Arcanum mystique

Votre protecteur vous octroie un secret magique appelé arcanum. Choisissez un sort d'Occultiste du 6e niveau pour cet arcanum.

Vous pouvez lancer ce sort d'arcanum sans dépenser d'emplacement de sort, sachant que vous devez ensuite terminer un Repos long avant de pouvoir le relancer par ce biais.

Comme indiqué dans la table Aptitudes de l'Occultiste, vous recevez un autre sort d'Occultiste de votre choix qui peut être lancé de cette manière lorsque vous atteignez les niveaux 13 (sort du 7e niveau), 15 (sort du 8e niveau) et 17 (sort du 9e niveau) d'Occultiste. Vous récupérez toutes vos utilisations d'Arcanum mystique en terminant un Repos long.

Chaque fois que vous gagnez un niveau d'Occultiste, vous pouvez remplacer l'un de vos sorts d'arcanum par un autre sort d'Occultiste du même niveau.

Niveau 19 : Faveur épique

Vous recevez un don de Faveur épique (cf. chapitre 5) ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Faveur du destin est recommandé.

Niveau 20 : Maître de l'occulte

Lorsque vous utilisez votre aptitude Rouerie magique, vous récupérez tous les emplacements de sort dépensés de Magie de pacte.

Options de Manifestation occulte

Les options de Manifestation occulte sont listées par ordre alphabétique.

Armure d'ombres

Vous pouvez lancer *armure du mage* sur vous-même sans dépenser d'emplacement de sort.

Buveuse de vie

Prérequis : niveau d'Occultiste 9+, manifestation Pacte de la lame

Une fois par tour, lorsque vous touchez une créature avec votre arme de pacte, vous pouvez lui infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires nécrotiques, psychiques ou radiants (au choix), et vous pouvez dépenser l'un de vos dés de vie pour le lancer et regagner un nombre de points de vie égal au résultat obtenu + votre modificateur de Constitution (minimum de 1 point de vie).

Décharge déchirante

Prérequis : niveau d'Occultiste 2+, un sort mineur d'Occultiste infligeant des dégâts

Choisissez l'un de vos sorts mineurs d'Occultiste connus qui inflige des dégâts. Vous pouvez ajouter votre modificateur de Charisme aux jets de dégâts de ce sort.

Répétable. Vous pouvez recevoir cette manifestation plus d'une fois. Chaque fois, choisissez un sort mineur conforme différent.

Décharge répulsive

Prérequis : niveau d'Occultiste 2+, un sort mineur d'Occultiste infligeant des dégâts via un jet d'attaque

Choisissez l'un de vos sorts mineurs d'Occultiste connus qui nécessite un jet d'attaque. Lorsque vous touchez une créature de taille G ou inférieure avec ce sort mineur, vous pouvez repousser cette créature de vous d'un maximum de 3 m, en ligne droite.

Répétable. Vous pouvez recevoir cette manifestation plus d'une fois. Chaque fois, choisissez un sort mineur conforme différent.

Engagement du maître des chaînes

Prérequis : niveau d'Occultiste 5+, manifestation Pacte de la chaîne

Lorsque vous lancez *appel de familier*, vous insufflez une dose de puissance occulte au familier convoqué, ce qui lui octroie les bénéfices suivants.

Aérien ou aquatique. Le familier reçoit une Vitesse de vol ou une Vitesse de nage (à votre convenance) de 12 m.

Attaque rapide. Par une action Bonus, vous pouvez ordonner au familier d'entreprendre l'action Attaquer.

Dégâts nécrotiques ou radiants. Chaque fois que le familier inflige des dégâts contondants, perforants ou tranchants, vous pouvez décider qu'il inflige des dégâts nécrotiques ou radiants à la place.

Votre DD de sauvegarde. Si le familier impose un jet de sauvegarde à une créature, il le fait avec votre DD de sauvegarde des sorts.

Résistance. Lorsque le familier subit des dégâts, vous pouvez jouer votre Réaction pour lui octroyer la Résistance contre ces dégâts.

Enseignement des Premiers-Nés

Prérequis : niveau d'Occultiste 2+

Fort de la sapience d'une entité très ancienne du multivers, vous recevez le don d'origines de votre choix (cf. chapitre 5).

Répétable. Vous pouvez recevoir cette manifestation plus d'une fois. Chaque fois, choisissez un don d'origines différent.

Esprit occulte

Vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde de Constitution visant à maintenir la Concentration.

Frappe occulte

Prérequis : niveau d'Occultiste 5+, manifestation Pacte de la lame

Une fois par tour lorsque vous touchez une créature avec votre arme de pacte, vous pouvez dépenser un emplacement de sort de Magie de pacte pour infliger 1d8 dégâts de force supplémentaires à la cible + 1d8 dégâts de force supplémentaires par niveau de l'emplacement de sort, et faire subir l'état À terre à la cible si celle-ci est de taille TG ou inférieure.

Lame assoiffée

Prérequis : niveau d'Occultiste 5+, manifestation Pacte de la lame

Vous recevez l'aptitude Attaque supplémentaire avec votre arme de pacte uniquement. Cette aptitude vous permet d'attaquer deux fois au lieu d'une seule lorsque vous entreprenez l'action Attaque à votre tour.

Lame dévorante

Prérequis : niveau d'Occultiste 12+, manifestation Lame assoiffée

L'attaque supplémentaire de votre manifestation Lame assoiffée octroie deux attaques supplémentaires au lieu d'une.

Lance occulte

Prérequis : niveau d'Occultiste 2+, un sort mineur d'Occultiste infligeant des dégâts

Choisissez l'un de vos sorts mineurs d'Occultistes connus qui inflige des dégâts et présente une portée de 3 m ou plus. Lorsque vous lancez ce sort, sa portée augmente de 9 m par niveau d'Occultiste.

Répétable. Vous pouvez recevoir cette manifestation plus d'une fois. Chaque fois, choisissez un sort mineur conforme différent.

Maître des formes

Prérequis : niveau d'Occultiste 5+

Vous pouvez lancer *modification d'apparence* sans dépenser d'emplacement de sort.

Maître des ombres

Prérequis : niveau d'Occultiste 5+

Tant que vous vous trouvez dans une zone de Lumière faible ou de Ténèbres, vous pouvez lancer *invisibilité* sur vous-même sans dépenser d'emplacement de sort.

Mille visages

Prérequis : niveau d'Occultiste 2+

Vous pouvez lancer *déguisement* sans dépenser d'emplacement de sort.

Murmures de la tombe

Prérequis : niveau d'Occultiste 7+

Vous pouvez lancer *communication avec les morts* sans dépenser d'emplacement de sort.

Pacte de la chaîne

Vous apprenez le sort *appel de familier* que vous pouvez lancer au prix de l'action Magie sans dépenser d'emplacement de sort.

À l'incantation du sort, vous pouvez choisir l'une des formes normales pour votre familier ou l'une des formes spéciales suivantes : **diablotin**, **esprit follet**, **pseudodragon**, **quasit**, **sphinx merveilleux**, **serpent venimeux**, **squelette** ou **têtard slaad** (cf. annexe B pour le profil du familier).

En outre, lorsque vous entreprenez l'action Attaque, vous pouvez renoncer à l'une de vos attaques pour permettre à votre familier d'effectuer l'une de ses attaques en jouant sa Réaction.

Pacte du grimoire

En cousant ensemble des filaments d'ombre, vous invoquez un grimoire qui apparaît dans votre main à la fin d'un Repos court ou long. Ce *Codex des Ombres* (il vous appartient d'en déterminer l'apparence) renferme une magie occulte à laquelle vous seul avez accès, et qui vous octroie les bénéfices suivants. Le grimoire disparaît si vous en invoquez un autre par le biais de cette aptitude ou si vous mourez.

Sorts mineurs et rituels. Lorsque le grimoire apparaît, choisissez trois sorts mineurs, puis deux sorts du 1er niveau portant la mention « rituel ». Ces sorts peuvent appartenir à la liste de sorts de n'importe quelle classe, et doivent être des sorts que vous n'avez pas déjà préparés. Tant que le grimoire est sur vous, les sorts choisis sont préparés et fonctionnent pour vous comme des sorts d'Occultiste.

Focaliseur d'incantation. Vous pouvez vous servir du grimoire comme focaliseur d'incantation.

Pacte de la lame

Par une action Bonus, vous pouvez invoquer une arme de pacte dans votre main (arme de corps à corps courante ou de guerre de votre choix) avec laquelle vous créez un lien, ou créer un lien avec une arme magique que vous touchez ; créer un tel lien est impossible avec une arme magique si une autre créature est harmonisée avec celle-ci, ou si un autre Occultiste a déjà créé un lien avec cette arme. Jusqu'à ce que le lien prenne fin, vous avez la maîtrise de l'arme et pouvez l'utiliser comme focaliseur d'incantation.

Chaque fois que vous attaquez avec l'arme à laquelle vous êtes lié, vous pouvez utiliser votre modificateur de Charisme pour les jets d'attaque et de dégâts à la place du modificateur de Force ou de Dextérité ; vous pouvez en outre utiliser l'arme pour infliger des dégâts nécrotiques, psychiques ou radiants au lieu de son type de dégâts normal.

Votre lien avec l'arme prend fin si vous recourez de nouveau à l'action Bonus de cette aptitude, si l'arme se retrouve à plus de 1,50 m de vous pendant 1 minute ou plus, ou si vous mourez. Une arme invoquée disparaît lorsque le lien prend fin.

Pas aérien

Prérequis : niveau d'Occultiste 5+

Vous pouvez lancer *lévitation* sur vous-même sans dépenser d'emplacement de sort.

Perception transférée

Prérequis : niveau d'Occultiste 5+

Par une action Bonus, vous pouvez toucher une créature consentante afin de percevoir à travers ses sens jusqu'à la fin de votre tour suivant. Lors des tours suivants et tant que cette créature se trouve sur le même plan d'existence que vous, vous pouvez maintenir cette connexion sensorielle

par une action Bonus, ce qui prolonge la durée de l'effet jusqu'à la fin de votre tour suivant. La connexion prend fin si vous cessez de la maintenir par ce biais.

Tant que vous percevez le monde par les sens de l'autre créature, vous bénéficiez de tous les sens spéciaux dont elle dispose, et vous pouvez lancer des sorts comme si vous étiez dans votre espace ou dans l'espace de l'autre créature à condition que 18 m ou moins vous séparent.

Présent des profondeurs

Prérequis : niveau d'Occultiste 5+

Vous recevez une Vitesse de nage égale à votre Vitesse et pouvez respirer sous l'eau.

Vous pouvez en outre lancer *respiration aquatique* une fois sans dépenser d'emplacement de sort. Vous devez terminer un Repos long avant de pouvoir le relancer ainsi.

Présent des sauveurs

Prérequis : niveau d'Occultiste 9+, manifestation Pacte du grimoire

Une nouvelle page apparaît dans votre *Codex des Ombres* quand vous l'invoquez. Avec votre permission, une créature peut entreprendre une action afin d'écrire son nom sur cette page, qui peut contenir autant de noms que votre modificateur de Charisme (un nom au minimum).

Quand une créature dont le nom figure sur la page tombe à 0 point de vie sans être tuée sur le coup, elle tombe en fait magiquement à 1 point de vie. Une fois cette magie activée, aucune créature ne peut plus en profiter jusqu'à ce que vous terminiez un Repos long.

Au prix de l'action Magie, vous pouvez effacer un nom figurant sur la page, d'un simple contact.

Royaumes lointains

Prérequis : niveau d'Occultiste 9+

Vous pouvez lancer *œil du mage* sans dépenser d'emplacement de sort.

Saut d'outre-monde

Prérequis : niveau d'Occultiste 2+

Vous pouvez lancer *saut* sur vous-même sans dépenser d'emplacement de sort.

Vigueur fiélonne

Prérequis : niveau d'Occultiste 2+

Vous pouvez lancer *simulacre de vie* sur vous-même sans dépenser d'emplacement de sort. À l'incantation du sort avec cette aptitude, vous ne lancez pas le dé pour les points de vie temporaires ; vous obtenez automatiquement le résultat le plus élevé du dé.

Vision du diable

Prérequis : niveau d'Occultiste 2+

Vous voyez normalement en conditions de Lumière faible et de Ténèbres, que celles-ci soient magiques ou non, dans un rayon de 36 m.

Vision sorcière

Prérequis : niveau d'Occultiste 15+

Vous disposez de la Vision lucide sur 9 m.

Visions embrumées

Prérequis : niveau d'Occultiste 2+

Vous pouvez lancer *image silencieuse* sans dépenser d'emplacement de sort.

Liste des sorts d'Occultiste

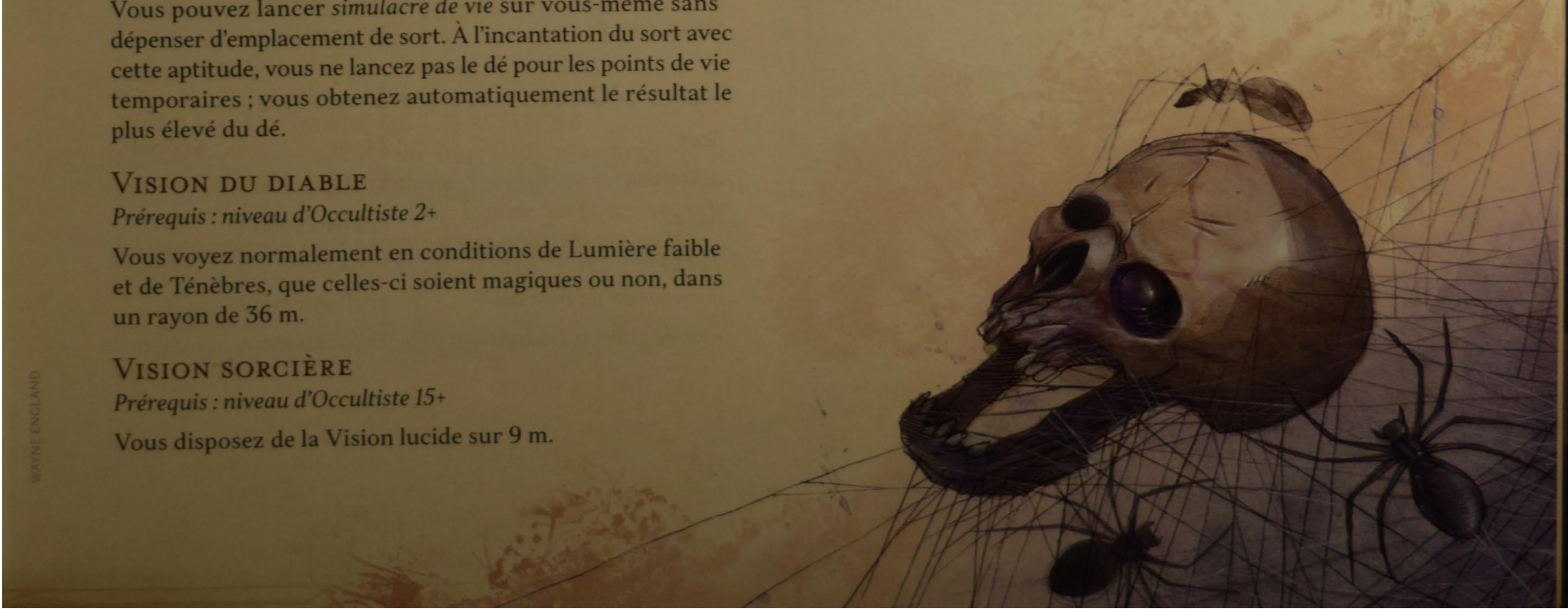
Cette section présente la liste de sorts de l'Occultiste. Les sorts sont classés par niveau, puis par ordre alphabétique, et l'école de magie à laquelle ils appartiennent est indiquée. En colonne Spécial, *C* signifie que le sort nécessite la Concentration, *R* qu'il s'agit d'un rituel et *M* qu'il nécessite une composante matérielle spécifique.

Sorts mineurs (sorts d'Occultiste du niveau 0)

Sort	École	Spécial
bouffée de poison	Nécromancie	—
contact glacial	Nécromancie	—
coup au but	Divination	—
coup de tonnerre	Évocation	—
décharge occulte	Évocation	—
faux amis	Enchantement	C
glas	Nécromancie	—
illusion mineure	Illusion	—
main du mage	Invocation	—
piqûre mentale	Enchantement	—
prestidigitation	Transmutation	—
voile défensif	Abjuration	C

Sorts d'Occultiste du 1er niveau

Sort	École	Spécial
armure d'Agathys	Abjuration	—
charme-personne	Enchantement	—
communication avec les animaux	Divination	R
compréhension des langues	Divination	R
détection de la magie	Divination	C, R
fou rire de Tasha	Enchantement	C



WAYNE ENGLAND

Sort	École	Spécial
imprécation	Enchantement	C
maléfice	Enchantement	C
protection contre le mal et le bien	Abjuration	C, M
repli expéditif	Transmutation	C
représailles infernales	Évocation	—
serviteur invisible	Invocation	R
tentacules de Hadar	Invocation	—
texte illusoire	Illusion	R, M
trait ensorcelé	Évocation	C

Sorts d'Occultiste du 2e niveau

Sort	École	Spécial
couronne du dément	Enchantement	C
discours captivant	Enchantement	C
épine mentale	Divination	C
foulée brumeuse	Invocation	—
image miroir	Illusion	—
immobilisation de personne	Enchantement	C
invisibilité	Illusion	C
nuée de dagues	Invocation	C
pattes d'araignée	Transmutation	C
rayon affaiblissant	Nécromancie	C
suggestion	Enchantement	C
ténèbres	Évocation	C

Sorts d'Occultiste du 3e niveau

Sort	École	Spécial
caresse du vampire	Nécromancie	C
cercle magique	Abjuration	M
contresort	Abjuration	—
convocation de fée	Invocation	C, M
convocation de mort-vivant	Nécromancie	C, M
délivrance des malédictions	Abjuration	—
dissipation de la magie	Abjuration	—
don des langues	Divination	—
forme gazeuse	Transmutation	C
image majeure	Illusion	C
motif hypnotique	Illusion	C
terreur	Illusion	C
vol	Transmutation	C
voracité de Hadar	Invocation	C

Sorts d'Occultiste du 4e niveau

Sort	École	Spécial
bannissement	Abjuration	C
charme-monstre	Enchantement	—
convocation d'aberration	Invocation	C, M
flétrissement	Nécromancie	—
porte dimensionnelle	Invocation	—
terrain hallucinatoire	Illusion	—

Sorts d'Occultiste du 5e niveau

Sort	École	Spécial
cercle de téléportation	Invocation	M
contact avec les plans	Divination	R
double illusoire	Illusion	C
entrave planaire	Abjuration	M
immobilisation de monstre	Enchantement	C
perturbations synaptiques	Enchantement	—
scrutation	Divination	C, M
songe	Illusion	—
tempête radieuse de Jallarzi	Évocation	C

Sorts d'Occultiste du 6e niveau

Sort	École	Spécial
cercle de mort	Nécromancie	M
chaudron bouillonnant de Tasha	Invocation	M
convocation de fiélon	Invocation	C, M
création de mort-vivant	Nécromancie	M
mauvais œil	Nécromancie	C
portail arcanique	Invocation	C
vision suprême	Divination	M

Sorts d'Occultiste du 7e niveau

Sort	École	Spécial
cage de force	Évocation	C, M
changement de plan	Invocation	M
doigt de mort	Nécromancie	—
forme éthérée	Invocation	—

Sorts d'Occultiste du 8e niveau

Sort	École	Spécial
aliénation	Enchantement	—
bagou	Enchantement	—
demi-plan	Invocation	—
domination de monstre	Enchantement	C
mot de pouvoir étourdissant	Enchantement	—

Sorts d'Occultiste du 9e niveau

Sort	École	Spécial
emprisonnement	Abjuration	M
ennemi subconscient	Illusion	C
métamorphose suprême	Transmutation	C
mot de pouvoir mortel	Enchantement	—
portail	Invocation	C, M
prémonition	Divination	—
projection astrale	Nécromancie	M

Sous-classes d'Occultiste

Une sous-classe d'Occultiste est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux d'Occultiste, comme spécifié dans la sous-classe. Cette section présente les sous-classes Protecteur Archifée, Protecteur Céleste, Protecteur Fiélon et Protecteur Grand Ancien.

Protecteur Archifée

Négociez avec une Fée capricieuse

Ce pacte vous permet de puiser dans le pouvoir de la Féerie. En choisissant cette sous-classe, vous avez conclu un accord avec une archifée, par exemple le Prince du Gel ; la Reine de l'Air et des Ténèbres, souveraine de la cour du Crépuscule ; Titania de la cour du Soleil ; ou encore une guenaude ancienne. À moins que vous ayez fait appel à un large éventail de fées, en nouant tout un réseau de faveurs et de dettes. Quel qu'il puisse être, votre protecteur est aussi imprévisible que capricieux.

Niveau 3 : Foulée des fées

Votre protecteur vous octroie la possibilité de vous déplacer entre les frontières des plans. Vous pouvez lancer *foulée brumeuse* sans dépenser d'emplacement de sort autant de fois que votre modificateur de Charisme (minimum une fois), et récupérez ce quota en terminant un Repos long.

Chaque fois que vous lancez ce sort, vous pouvez en outre choisir l'un des effets supplémentaires suivants.

Foulée provocatrice. Les créatures dans un rayon de 1,50 m de l'espace que vous venez de quitter doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse assorti de votre DD de sauvegarde des sorts sous peine de subir le Désavantage à leurs jets d'attaque contre toute créature autre que vous jusqu'au début de votre tour suivant.

Foulée revigorante. Aussitôt après votre téléportation, vous-même ou une créature que vous voyez dans un rayon de 3 m recevez 1d10 points de vie temporaires.

Niveau 3 : Sorts de l'Archifée

La magie de votre protecteur vous assure d'avoir certains sorts disponibles en permanence ; lorsque vous atteignez un niveau d'Occultiste spécifié dans la table Sorts de l'Archifée, les sorts qui y figurent sont toujours préparés pour vous.

Sous-classe du Protecteur Archifée

ERION MAKUO

Sous-classe du Protecteur Céleste

EKATERINA BURMAK

Sorts de l'Archifée

Niveau d'Occultiste	Sorts
3	*apaisement des émotions, force fantasmagorique, foulée brumeuse, lueurs féeriques, sommeil*
5	*clignotement, croissance végétale*
7	*domination de bête, invisibilité suprême*
9	*apparence trompeuse, domination de personne*

Niveau 6 : Échappatoire brumeuse

Vous pouvez lancer *foulée brumeuse* en jouant votre Réaction après avoir subi des dégâts.

Les effets ci-après font en outre désormais partie de vos options de Foulée des fées.

Foulée de disparition. Vous avez l'état Invisible jusqu'au début de votre tour suivant ou jusqu'à ce que vous effectuiez un jet d'attaque, infligiez des dégâts ou lanciez un sort.

Foulée effroyable. Les créatures dans un rayon de 1,50 m de l'espace que vous venez de quitter ou de celui dans lequel vous apparaissez (à votre guise) doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse assorti de votre DD de sauvegarde des sorts sous peine de subir 2d10 dégâts psychiques.

Niveau 10 : Charmantes défenses

Votre protecteur vous enseigne l'art de protéger votre corps et votre esprit. Vous êtes immunisé contre l'état Charmé.

En outre, aussitôt après qu'une créature que vous voyez vous touche avec un jet d'attaque, vous pouvez jouer votre Réaction afin de réduire de moitié les dégâts que vous subissez (arrondir à l'inférieur), et contraindre l'assaillant à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. En cas d'échec, l'assaillant subit autant de dégâts psychiques que les dégâts qu'il vous a infligés. Une fois cette Réaction utilisée, vous devez terminer un Repos long ou dépenser un emplacement de sort de Magie de pacte (pas d'action requise) pour en récupérer l'usage.

Niveau 14 : Magie envoûtante

Votre protecteur vous octroie la capacité d'entretisser votre magie et la téléportation. Aussitôt après avoir lancé un sort d'Enchantement ou d'Illusion en utilisant votre action et un emplacement de sort, vous pouvez lancer *foulée brumeuse* dans le cadre de la même action et sans dépenser d'emplacement de sort.

Protecteur Céleste

Faites appel à la puissance des cieux

Ce pacte vous permet de puiser dans les Plans Supérieurs, royaumes de la félicité éternelle. Vous avez conclu un accord avec un empyréen, un couatl, un sphinx, une licorne ou une autre entité céleste. À moins que vous fassiez appel à de nombreux êtres de ce type tout en poursuivant des objectifs en phase avec les leurs. Ce pacte vous permet de faire l'expérience d'un soupçon de la lumière sacrée qui illumine le multivers.

Niveau 3 : Lumière guérisseuse

Vous recevez le pouvoir de canaliser l'énergie céleste pour soigner les blessures. Vous disposez d'une réserve de d6 pour alimenter cette guérison. Le total de dés dans cette réserve est égal à 1 + votre niveau d'Occultiste.

Par une action Bonus, vous pouvez vous soigner, ou soigner une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m, en dépensant des dés de la réserve. Le nombre maximum de dés que vous pouvez dépenser en une seule fois est égal à votre modificateur de Charisme (minimum d'un dé). Lancez les dés que vous dépensez et faites récupérer un nombre de points de vie égal au total obtenu. Votre réserve se reconstitue intégralement lorsque vous terminez un Repos long.

Niveau 3 : Sorts du Céleste

La magie de votre protecteur vous assure d'avoir certains sorts disponibles en permanence ; lorsque vous atteignez un niveau d'Occultiste spécifié dans la table Sorts du Céleste, les sorts qui y figurent sont toujours préparés pour vous.

Sorts du Céleste

Niveau d'Occultiste	Sorts
3	*aide, flamme sacrée, lumière, rayon traçant, restauration partielle, soins*
5	*lumière du jour, retour à la vie*
7	*gardien de la foi, mur de feu*
9	*convocation de céleste, restauration suprême*

Niveau 6 : Âme radiante

Le lien avec votre protecteur vous permet de servir de vecteur à l'énergie radiante. Vous recevez la Résistance aux dégâts radiants. Une fois par tour, lorsqu'un sort que vous lancez inflige des dégâts radiants ou de feu, vous pouvez ajouter votre modificateur de Charisme aux dégâts de ce sort contre l'une des cibles du sort.

Niveau 10 : Résilience céleste

Vous recevez des points de vie temporaires chaque fois que vous utilisez votre aptitude Rouerie magique ou que vous terminez un Repos court ou long. Le montant de ces points de vie temporaires est égal à votre niveau d'Occultiste + votre modificateur de Charisme. En outre, choisissez jusqu'à cinq créatures que vous voyez lorsque vous recevez ces points. Ces créatures reçoivent chacune un nombre de points de vie temporaires égal à la moitié de votre niveau d'Occultiste + votre modificateur de Charisme.

Niveau 14 : Vengeance aveuglante

Lorsque vous-même ou un allié dans un rayon de 18 m êtes sur le point d'effectuer un jet de sauvegarde contre la mort, vous pouvez libérer de l'énergie radiante afin de sauver cette créature. La créature récupère un nombre de points de vie égal à la moitié de son maximum de points de vie et peut mettre un terme à l'état À terre sur elle-même. Chaque créature de votre choix dans un rayon de 9 m de cette créature subit un montant de dégâts radiants égal à 2d8 + votre modificateur de Charisme, et chacune subit l'état Aveuglé jusqu'à la fin du tour en cours.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Protecteur Fiélon

Concluez un accord avec les Plans Inférieurs

Ce pacte vous permet de puiser dans les Plans Inférieurs, les royaumes de la perdition. Vous avez conclu un marché avec un seigneur démon tel Démogorgon ou Orcus ; un archidiable comme Asmodée ; ou encore un diantrefosse, un balor, un yugoloth ou une guenaude nocturne particulièrement puissante. Les visées de ce protecteur sont maléfiques : corruption ou destruction de toute chose, y compris vous-même, et votre destin personnel peuvent vous opposer à ces mêmes objectifs.

Niveau 3 : Bénédiction du ténébreux

Lorsque vous réduisez un adversaire à 0 point de vie, vous recevez autant de points de vie temporaires que le total de votre modificateur de Charisme + votre niveau d'Occultiste (1 point de vie temporaire au minimum). Vous bénéficiez aussi de cette aptitude chaque fois qu'autrui réduit à 0 point de vie un adversaire dans un rayon de 3 m.

Niveau 3 : Sorts du Fiélon

La magie de votre protecteur vous assure d'avoir certains sorts disponibles en permanence ; lorsque vous atteignez un niveau d'Occultiste spécifié dans la table Sorts du Fiélon, les sorts qui y figurent sont toujours préparés pour vous.

Sorts du Fiélon

Niveau d'Occultiste	Sorts
3	*injonction, mains brûlantes, rayon ardent, suggestion*
5	*boule de feu, nuage nauséabond*
7	*bouclier de feu, mur de feu*
9	*fléau d'insectes, quête*

Niveau 6 : Chance du ténébreux

Vous pouvez demander à votre protecteur fiélon qu'il modifie le destin en votre faveur. Lorsque vous effectuez un test de caractéristique ou un jet de sauvegarde, vous pouvez recourir à cette aptitude pour ajouter 1d10 à ce jet. Vous pouvez faire ainsi après avoir effectué le jet, mais avant qu'interviennent ses effets.

Vous pouvez recourir à cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur de Charisme (une fois au minimum), mais vous ne pouvez pas l'utiliser plus d'une fois par jet. Vous récupérez ce quota en terminant un Repos long.

Sous-classe du Protecteur Fiélon

Niveau 10 : Résistance fiélonne

Choisissez un type de dégâts, autre que Force, chaque fois que vous terminez un Repos court ou long. Vous avez la Résistance à ce type de dégâts jusqu'à ce que vous en choisissiez un autre avec cette aptitude.

Niveau 14 : Traversée des enfers

Une fois par tour, quand vous touchez une créature avec un jet d'attaque, vous pouvez tenter de projeter instantanément la cible dans les Plans Inférieurs. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme assorti de votre DD de sauvegarde des sorts, faute de quoi elle disparaît, précipitée dans un paysage de cauchemar. La cible subit 8d10 dégâts psychiques si elle n'est pas un Fiélon et l'état Neutralisé jusqu'à la fin de votre tour suivant, puis elle retourne dans l'espace qu'elle occupait précédemment ou dans l'espace inoccupé le plus proche.

Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un Repos long ou dépenser un emplacement de sort de Magie de pacte (pas d'action requise) pour en récupérer l'usage.

Protecteur Grand Ancien

Exploitez le savoir interdit d'entités ineffables

Choisir cette sous-classe, c'est se retrouver lié à un être indicible du Royaume Lointain ou à quelque dieu des temps anciens : une entité comme Tharizdun le dieu enchaîné ; Zargon le Ressurgi ; Hadar le Dévoreur sombre ; ou encore le Grand Cthulhu. Vous pouvez également invoquer plusieurs entités sans vous lier à l'une d'elles. Les motivations de ces êtres restent obscures, et le Grand Ancien risque de se montrer parfaitement Indifférent envers vous. Pour autant, les secrets glanés vous permettent de faire usage d'une magie étrange.

Niveau 3 : Esprit éveillé

Vous pouvez créer un lien télépathique entre votre esprit et celui d'autrui. Par une action Bonus, choisissez une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m. Vous-même et la créature choisie pouvez communiquer mutuellement par télépathie tant que la distance qui vous sépare n'est pas supérieure à votre modificateur de Charisme multiplié par 1,5, exprimée en kilomètres (minimum de 1,5 km). Pour vous comprendre, chacun doit s'exprimer mentalement dans une langue comprise par l'autre.

Le lien télépathique persiste pendant un nombre de minutes égal à votre niveau d'Occultiste. Il se termine prématurément si vous recourez à cette aptitude pour créer un lien avec une autre créature.

Niveau 3 : Sorts du Grand Ancien

La magie de votre protecteur vous assure d'avoir certains sorts disponibles en permanence ; lorsque vous atteignez un niveau d'Occultiste spécifié dans la table Sorts du Grand Ancien, les sorts qui y figurent sont toujours préparés pour vous.

JODIE MUIR

Sorts du Grand Ancien

Niveau d'Occultiste	Sorts
3	*détection des pensées, force fantasmagorique, fou rire de Tasha, murmures dissonants*
5	*clairvoyance, voracité de Hadar*
7	*confusion, convocation d'aberration*
9	*modification de mémoire, télékinésie*

Niveau 3 : Sorts psychiques

Lorsque vous lancez un sort d'Occultiste qui inflige des dégâts, vous pouvez changer son type de dégâts en « psychiques ». Chaque fois que vous lancez un sort d'Occultiste qui est un Enchantement ou une Illusion, vous pouvez en outre le lancer sans composante verbale ni somatique.

Niveau 6 : Combattant clairvoyant

Lorsque vous créez un lien télépathique avec une créature par le biais d'Esprit éveillé, vous pouvez contraindre cette créature à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. En cas d'échec, la créature subit le Désavantage aux jets d'attaque contre vous, et vous avez l'Avantage aux jets d'attaque contre cette créature pour toute la durée du lien.

Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un Repos court ou long ou dépenser un emplacement de sort de Magie de pacte (pas d'action requise) pour en récupérer l'usage.

Niveau 10 : Bouclier mental

Vos pensées ne peuvent pas être lues par télépathie ou par quelque autre moyen, sauf si vous le permettez. Vous avez en outre la Résistance aux dégâts psychiques, et chaque fois qu'une créature vous inflige des dégâts psychiques, cette créature subit le même montant de dégâts que vous.

Niveau 10 : Maléfice occulte

Votre protecteur d'outre-monde vous octroie une puissante malédiction. Le sort *maléfice* est toujours préparé pour vous. Lorsque vous lancez *maléfice* et choisissez une caractéristique, la cible subit également le Désavantage à ses jets de sauvegarde de la caractéristique choisie pour toute la durée du sort.

Niveau 14 : Asservissement

Lorsque vous lancez *convocation d'aberration*, vous pouvez modifier ce sort afin qu'il ne nécessite pas la Concentration. Dans ce cas, la durée du sort devient 1 minute pour cette incantation et, lorsqu'elle est convoquée, l'Aberration reçoit un total de points de vie temporaires égal à votre niveau d'Occultiste + votre modificateur de Charisme.

En outre, la première fois de chaque tour que l'Aberration touche une créature subissant l'effet de votre *maléfice*, elle inflige à la cible un montant de dégâts psychiques supplémentaires égal au bonus de dégâts de ce sort.

MAGALI VILLENEUVE

PALADIN
Combattant vertueux sous serment sacré

Traits de base du Paladin

Caractéristique principale	Force et Charisme
Dé de vie	d10 par niveau de Paladin
Maîtrise des jets de sauvegarde	Sagesse et Charisme
Maîtrises de compétence	*2 au choix parmi :* Athlétisme, Intimidation, Intuition, Médecine, Persuasion et Religion
Maîtrises d'arme	Armes courantes et armes de guerre
Formation aux armures	Armures légères, intermédiaires et lourdes, boucliers
Équipement de départ	*Choisissez A ou B :* (A) Cotte de mailles, bouclier, épée longue, 6 javelines, symbole sacré, paquetage d'ecclésiastique et 9 po ; ou (B) 150 po

Tous les Paladins sont unis par leurs serments respectifs contre les forces du mal et de la corruption. Qu'il soit prêté devant l'autel d'une divinité, dans une clairière sacrée en présence des esprits de la nature ou à l'occasion d'un désespoir profond avec des défunts comme seuls témoins, le serment d'un Paladin est un lien puissant. C'est cette source de pouvoir qui fait d'un combattant vertueux un champion béni.

Les Paladins suivent une formation qui leur inculque les techniques de combat et la maîtrise de diverses armes et armures. Ces compétences martiales passent toutefois après les pouvoirs magiques dont ils héritent : le pouvoir de soigner ceux qui souffrent, de châtier les impies et de protéger les opprimés ainsi que leurs compagnons de lutte.

L'existence d'un Paladin est, par définition, tout entière tournée vers l'aventure, chaque Paladin allant en première ligne dans la bataille cosmique contre les forces de l'anéantissement. Si les Guerriers sont l'exception dans une armée de métier, plus rares encore sont ceux et celles qui peuvent prétendre à la vocation de Paladin. En répondant à l'appel, ces sujets bénis renoncent à ce qui les occupait auparavant pour prendre les armes et manier la magie divine.

Devenir Paladin...

En tant que personnage de niveau 1

- Recevez tous les traits de l'encadré Traits de base du Paladin.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Paladin, qui figurent dans la table Aptitudes du Paladin.

En tant que personnage multiclassé

- Recevez les traits suivants de l'encadré Traits de base du Paladin : Dé de vie, maîtrise des armes de guerre, formation aux armures légères, intermédiaires et aux boucliers.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Paladin, qui figurent dans la table Aptitudes du Paladin. Référez-vous aux règles du multiclassage, au chapitre 2, pour déterminer vos emplacements de sort disponibles.

Aptitudes de classe du Paladin

En tant que Paladin, vous recevez les aptitudes de classe ci-après lorsque vous atteignez les niveaux de Paladin spécifiés. Ces aptitudes sont répertoriées dans la table Aptitudes du Paladin.

Niveau 1 : Bottes d'arme

Votre entraînement martial vous permet de recourir à la propriété Botte de deux types d'arme de votre choix parmi celles dont vous avez la maîtrise, par exemple l'épée longue et la javeline.

Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez changer le type d'arme que vous avez choisi. Vous pourriez par exemple décider d'opter pour les propriétés Bottes de la hallebarde et du fléau d'armes.

Niveau 1 : Imposition des mains

Votre contact béni peut soigner les blessures. Vous disposez d'une réserve de puissance curatrice qui se reconstitue lorsque vous terminez un Repos long. Cette réserve vous permet de restituer un total de points de vie égal à cinq fois votre niveau de Paladin.

Par une action Bonus, vous pouvez puiser tout ou partie de cette réserve et, d'un simple contact, restituer autant de points de vie à une créature (qui peut être vous-même) à concurrence du maximum de cette réserve.

Vous pouvez également dépenser 5 points de vie de la réserve de puissance curatrice pour supprimer l'état Empoisonné affectant la créature ; ces points ne font pas récupérer de pv à la créature.

Niveau 1 : Sorts

Vous avez appris à lancer des sorts grâce à la prière et à la méditation. Reportez-vous au chapitre 7 pour les règles d'incantation. Les informations ci-après expliquent comment utiliser ces règles avec les sorts de Paladin, qui figurent dans la liste Sorts de Paladin, plus loin dans le descriptif de la classe.

Emplacements de sort. La table Aptitudes du Paladin vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer vos sorts du 1er niveau et supérieur. Vous récupérez tous les emplacements dépensés en terminant un Repos long.

Sorts préparés du 1er niveau et plus. Vous devez préparer la liste des sorts du 1er niveau et supérieur que cette aptitude vous permet de lancer. Pour commencer, choisissez deux sorts du 1er niveau du Paladin. *Héroïsme* et *châtiment de fournaise* sont recommandés.

MICHAEL BROUSSARD

Aptitudes du Paladin

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes de classe	Conduit divin	Sorts préparés	—Emplacements par niveau de sort— 1er	2e	3e	4e	5e
1	+2	Bottes d'arme, Imposition des mains, Sorts	—	2	2	—	—	—	—
2	+2	Châtiment de paladin, Style de combat	—	3	2	—	—	—	—
3	+2	Conduit divin, Sous-classe de Paladin	2	4	3	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristique	2	5	3	—	—	—	—
5	+3	Attaque supplémentaire, Fidèle destrier	2	6	4	2	—	—	—
6	+3	Aura de protection	2	6	4	2	—	—	—
7	+3	Aptitude de sous-classe	2	7	4	3	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristique	2	7	4	3	—	—	—
9	+4	Abjuration d'ennemis	2	9	4	3	2	—	—
10	+4	Aura de courage	2	9	4	3	2	—	—
11	+4	Frappes radiantes	3	10	4	3	3	—	—
12	+4	Amélioration de caractéristique	3	10	4	3	3	—	—
13	+5	—	3	11	4	3	3	1	—
14	+5	Toucher réparateur	3	11	4	3	3	1	—
15	+5	Aptitude de sous-classe	3	12	4	3	3	2	—
16	+5	Amélioration de caractéristique	3	12	4	3	3	2	—
17	+6	—	3	14	4	3	3	3	1
18	+6	Aura étendue	3	14	4	3	3	3	1
19	+6	Faveur épique	3	15	4	3	3	3	2
20	+6	Aptitude de sous-classe	3	15	4	3	3	3	2

Le nombre de sorts de votre liste augmente à mesure que vous recevez des niveaux de Paladin, comme l'indique la colonne Sorts préparés de la table Aptitudes du Paladin. Chaque fois que ce nombre augmente, choisissez des sorts de Paladin supplémentaires jusqu'à ce que le nombre de sorts de votre liste corresponde au nombre indiqué dans la table Aptitudes du Paladin. Ces sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sort. Si, par exemple, vous êtes un Paladin de niveau 5, votre liste de sorts préparés peut inclure six sorts de Paladin du 1er ou 2e niveau, répartis à votre guise.

Si une autre aptitude de Paladin vous octroie des sorts toujours préparés, ces sorts ne sont pas décomptés du nombre de sorts que vous pouvez préparer avec la présente aptitude, mais ils sont considérés pour vous comme des sorts de Paladin.

Modification des sorts préparés. Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez remplacer l'un des sorts de votre liste par un autre sort de Paladin pour lequel vous disposez d'emplacements de sort.

Caractéristique d'incantation. Le Charisme est la caractéristique d'incantation de vos sorts de Paladin.

Focaliseur d'incantation. Vous pouvez vous servir d'un symbole sacré comme focaliseur d'incantation de vos sorts de Paladin.

Niveau 2 : Châtiment de paladin

Le sort *châtiment divin* est toujours préparé pour vous. Vous pouvez en outre lancer ce sort sans dépenser d'emplacement de sort, sachant que vous devez ensuite terminer un Repos long avant de pouvoir le relancer par ce biais.

Niveau 2 : Style de combat

Vous recevez le don de Style de combat de votre choix (cf. chapitre 5 pour la liste des dons). Au lieu de choisir l'un de ces dons, vous pouvez choisir l'option ci-dessous.

Combattant béni. Vous apprenez deux sorts mineurs de Clerc de votre choix (la liste des sorts de Clerc est consultable dans la section de cette classe). *Assistance* et *flamme sacrée* sont recommandés. Les sorts mineurs choisis sont considérés pour vous comme des sorts de Paladin, et le Charisme est la caractéristique d'incantation associée. Chaque fois que vous gagnez un niveau de Paladin, vous pouvez remplacer l'un de ces sorts mineurs par un autre sort mineur de Clerc.

Niveau 3 : Conduit divin

Vous pouvez canaliser l'énergie divine directement depuis les Plans Extérieurs afin de produire des effets magiques. Vous débutez avec un seul de ces effets : Perception divine, décrite ci-après. D'autres aptitudes de Paladin octroient des effets supplémentaires de Conduit divin. Chaque fois que vous recourez au Conduit divin de cette classe, vous choisissez l'effet associé que vous souhaitez générer.

Vous pouvez utiliser deux fois le Conduit divin de cette classe. Vous en regagnez une utilisation lorsque vous terminez un Repos court, et récupérez toutes ses utilisations en terminant un Repos long. Vous recevez une utilisation supplémentaire en atteignant le niveau 11 de Paladin.

Si un effet de Conduit divin entraîne un jet de sauvegarde, le DD est égal au DD de sauvegarde des sorts de l'aptitude Sorts de cette classe.

Perception divine. Par une action Bonus, vous ouvrez votre conscience à la présence de créatures de type Céleste, Fiélon et Mort-vivant. Pendant 10 minutes ou jusqu'à ce que vous subissiez l'état Neutralisé, vous savez où se trouve toute créature des types précités dans un rayon de 18 m, et connaissez son type de créature. Dans ce même rayon, vous détectez en outre la présence de tout lieu ou objet qui a été consacré ou profané, comme avec le sort *sanctification*.

Niveau 3 : Sous-classe de Paladin

Vous recevez la sous-classe de Paladin de votre choix. Les sous-classes Serment des Anciens, Serment de Dévotion, Serment de Gloire et Serment de Vengeance sont détaillées après le descriptif de la classe. Une sous-classe est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Paladin. Pour le reste de votre carrière, vous bénéficiez de chacune des aptitudes de la sous-classe choisie, à concurrence de votre niveau actuel de Paladin.

Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

Vous recevez le don Amélioration de caractéristique (cf. chapitre 5) ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Vous recevez de nouveau cette aptitude aux niveaux de Paladin 8, 12 et 16.

Niveau 5 : Attaque supplémentaire

Vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une lorsque vous entreprenez l'action Attaque à votre tour.

Niveau 5 : Fidèle destrier

Vous pouvez faire appel à un destrier d'outre-monde. Le sort *appel de destrier* est toujours considéré comme préparé pour vous.

Vous pouvez en outre le lancer une fois sans dépenser d'emplacement de sort et récupérez cette faculté en terminant un Repos long.

Niveau 6 : Aura de protection

Vous diffusez une aura protectrice indiscernable sous forme d'Émanation dans un rayon de 3 m. Cette aura est inactive tant que vous subissez l'état Neutralisé.

Vous-même et vos alliés dans l'aura recevez un bonus aux jets de sauvegarde égal à votre modificateur de Charisme (bonus minimum de +1).

Si un autre Paladin est présent, une créature ne peut bénéficier que d'une seule Aura de protection à la fois ; la créature choisit l'aura dont elle bénéficie.

Rompre votre serment

Les Paladins ont beau s'efforcer de respecter une éthique très exigeante, même le plus dévoué d'entre eux reste un être faillible. Il arrive qu'un Paladin transgresse son serment.

Un Paladin qui a rompu un vœu cherche généralement à obtenir l'absolution, en passant une nuit à veiller en signe de pénitence ou en se pliant à un jeûne expiatoire. Après un tel rite de pardon, ce Paladin prend un nouveau départ.

Si votre Paladin viole son serment sans chercher à faire amende honorable, parlez-en à votre MD. Votre Paladin devrait probablement choisir une sous-classe plus appropriée, voire abandonner la classe et en adopter une autre.

Niveau 9 : Abjuration d'ennemis

Au prix de l'action Magie, vous pouvez dépenser une utilisation de Conduit divin de cette classe afin de vous faire craindre de vos ennemis. Tout en brandissant votre symbole sacré ou votre arme, vous pouvez cibler un nombre de créatures égal à votre modificateur de Charisme (minimum d'une créature) que vous voyez dans un rayon de 18 m. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Effrayé pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Tant qu'elle subit cet état Effrayé, la cible ne peut faire qu'une seule des choses suivantes à son tour : se déplacer, entreprendre une action ou une action Bonus.

Niveau 10 : Aura de courage

Vous-même et vos alliés jouissez de l'Immunité contre l'état Effrayé au sein de votre Aura de protection. Si un allié Effrayé pénètre dans l'aura, cet état est réprimé sur cet allié tant qu'il s'y trouve.

Niveau 11 : Frappes radiantes

Vos frappes s'accompagnent désormais de puissance surnaturelle. Quand vous touchez une cible avec un jet d'attaque avec une arme de corps à corps ou à mains nues, cette cible subit 1d8 dégâts radiants supplémentaires.

Niveau 14 : Toucher réparateur

Lorsque vous utilisez Imposition des mains sur une créature, vous pouvez également lui retirer un ou plusieurs des états ci-après : Assourdi, Aveuglé, Charmé, Effrayé, Étourdi ou Paralysé. Vous devez dépenser 5 points de vie de la réserve de soins d'Imposition des mains pour chacun des états que vous supprimez ; ces points ne rendent pas de pv à la créature.

Niveau 18 : Aura étendue

Votre Aura de protection est désormais une Émanation de 9 m.

Niveau 19 : Faveur épique

Vous recevez un don de Faveur épique (cf. chapitre 5) ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Faveur de vision lucide est recommandé.

Liste des sorts de Paladin

Cette section présente la liste de sorts du Paladin. Les sorts sont classés par niveau, puis par ordre alphabétique, et l'école de magie à laquelle ils appartiennent est indiquée. En colonne Spécial, *C* signifie que le sort nécessite la Concentration, *R* qu'il s'agit d'un rituel et *M* qu'il nécessite une composante matérielle spécifique.

Sorts de Paladin du 1er niveau

Sort	École	Spécial
bénédiction	Enchantement	C, M
bouclier de la foi	Abjuration	C
châtiment de courroux	Nécromancie	—
châtiment divin	Évocation	—
châtiment de fournaise	Évocation	—
châtiment de tonnerre	Évocation	—
détection de la magie	Divination	C, R
détection du mal et du bien	Divination	C
détection du poison et des maladies	Divination	C, R
duel forcé	Enchantement	C
faveur divine	Transmutation	—
héroïsme	Enchantement	C
injonction	Enchantement	—
protection contre le mal et le bien	Abjuration	C, M
purification de la nourriture et de l'eau	Transmutation	R
soins	Abjuration	—

Sorts de Paladin du 2e niveau

Sort	École	Spécial
aide	Abjuration	—
appel de destrier	Invocation	—
arme magique	Transmutation	—
châtiment de révélation	Transmutation	C
doux repos	Nécromancie	R, M
lien de protection	Abjuration	M
localisation d'objet	Divination	C
prière de guérison	Abjuration	—
protection contre le poison	Abjuration	—
restauration partielle	Abjuration	—
zone de vérité	Enchantement	—

Sorts de Paladin du 3e niveau

Sort	École	Spécial
arme élémentaire	Transmutation	C
aura du croisé	Transmutation	C
aura de vitalité	Abjuration	C
cercle magique	Abjuration	M

Le dévouement d'un Paladin à sa cause se manifeste sous forme de toute-puissance magique.

JULIA METZGER

Sort	École	Spécial
châtiment de cécité	Évocation	—
création de nourriture et d'eau	Invocation	—
délivrance des malédictions	Abjuration	—
dissipation de la magie	Abjuration	—
lumière du jour	Évocation	—
retour à la vie	Nécromancie	M

Sorts de Paladin du 4e niveau

Sort	École	Spécial
aura de pureté	Abjuration	C
aura de vie	Abjuration	C
bannissement	Abjuration	C
châtiment de stupeur	Enchantement	—
localisation de créature	Divination	C
protection contre la mort	Abjuration	—

Sorts de Paladin du 5e niveau

Sort	École	Spécial
cercle de pouvoir	Abjuration	C
châtiment du ban	Invocation	C
convocation de céleste	Invocation	C, M
dissipation du mal et du bien	Abjuration	C
quête	Enchantement	—
rappel à la vie	Nécromancie	M
restauration suprême	Abjuration	M
vague destructrice	Évocation	—

Sous-classes de Paladin

Une sous-classe de Paladin est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Paladin, comme spécifié dans la sous-classe. Cette section présente les sous-classes Serment de Dévotion, Serment de Gloire, Serment des Anciens et Serment de Vengeance.

Chacune de ces sous-classes sous-tend un ensemble de serments que le Paladin commence à prêter lorsqu'il s'enrôle. Le serment final, prononcé au niveau 3, est le point culminant de la formation de Paladin. Certains personnages de cette classe ne se considèrent pas comme de véritables Paladins tant qu'ils n'ont pas atteint le niveau 3 et prêté serment. D'autres vivent la prestation de serment comme une simple formalité, un cachet officiel sur ce qui imprégnait déjà leur cœur.

Serment des Anciens

Préservez la vie et la lumière en ce bas monde

Le Serment des Anciens remonte au temps des premiers elfes. Les Paladins qui prêtent ce serment vénèrent la lumière ; ils placent la beauté du monde et sa préservation au-dessus des concepts d'honneur, de courage et de justice. Ils ornent souvent leur armure et leur tenue d'images de plantes en pleine croissance, feuilles, bois de cerf ou fleurs, afin de refléter leur engagement à préserver la vie et la lumière.

Ces Paladins partagent les préceptes suivants :

- Préserver la lumière de l'espoir.
- Protéger la vie.
- Apprécier les arts et le rire.

Niveau 3 : Courroux de la nature

Au prix de l'action Magie, vous pouvez dépenser une utilisation de votre Conduit divin pour invoquer des lianes spectrales autour des créatures à proximité. Chaque créature de votre choix parmi celles que vous voyez dans un rayon de 4,50 m doit réussir un jet de sauvegarde de Force, sous peine de subir l'état Entravé pendant 1 minute. Une créature Entravée réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Niveau 3 : Sorts du Serment des Anciens

La magie de votre serment vous assure d'avoir certains sorts disponibles en permanence ; lorsque vous atteignez un niveau de Paladin spécifié dans la table Sorts du Serment des Anciens, les sorts qui y figurent sont toujours préparés pour vous.

Sorts du Serment des Anciens

Niveau de Paladin	Sorts
3	*communication avec les animaux, frappe piégeuse*
5	*foulée brumeuse, rayon de lune*
9	*croissance végétale, protection contre l'énergie*
13	*peau de pierre, tempête de grêle*
17	*communion avec la nature, passage par les arbres*

Sous-classe du Serment des Anciens

POLAR ENGINE

Sous-classe du Serment de Dévotion

Niveau 7 : Aura de garde

La magie des anciens repose si pesamment sur vous qu'elle forme une barrière occulte qui tempère les énergies provenant d'au-delà du Plan Matériel ; vous-même et vos alliés recevez la Résistance aux dégâts nécrotiques, psychiques et radiants tant que vous êtes dans votre Aura de protection.

Niveau 15 : Sentinelle impérissable

Lorsque vous êtes réduit à 0 point de vie sans être tué immédiatement, vous pouvez tomber à 1 point de vie à la place, et regagnez un nombre de pv égal à trois fois votre niveau de Paladin. Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Il est en outre impossible de vous faire vieillir magiquement, et l'âge n'a plus prise sur votre aspect physique.

Niveau 20 : Champion des Anciens

Par une action Bonus, votre Aura de protection se nimbe de puissance primordiale, ce qui octroie les bénéfices ci-après pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous décidiez d'y mettre fin (pas d'action requise). Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau. Vous pouvez également retrouver son usage en dépensant un emplacement de sort du 5e niveau (pas d'action requise).

Adversité diminuée. Les ennemis présents dans l'aura subissent le Désavantage aux jets de sauvegarde contre vos sorts et options de Conduit divin.

Régénération. Au début de chacun de vos tours, vous regagnez 10 points de vie.

Sorts rapides. Chaque fois que vous lancez un sort dont le temps d'incantation correspond à une action, vous pouvez le lancer au prix d'une action Bonus à la place.

Serment de Dévotion

Défendez les idéaux d'ordre et de justice

Le Serment de Dévotion lie les Paladins aux idéaux de justice et d'ordre. Ces Paladins sont la vivante incarnation du preux chevalier en armure rutilante. Ils respectent un code de conduite des plus rigoureux et certains, pour le meilleur ou le pire, imposent au reste du monde cette même rigueur.

Beaucoup de ceux qui prêtent ce serment sont les fidèles serviteurs d'une divinité Loyale Bonne et mesurent leur propre dévotion à l'aune des préceptes de ce dieu. Certains considèrent les anges comme leur idéal et intègrent des images d'ailes angéliques à leur casque ou à leurs armoiries.

Ces Paladins partagent les préceptes suivants :

- Faire en sorte que sa parole ait toujours valeur de promesse.
- Veiller sur les faibles et ne jamais avoir peur d'agir.
- Servir d'exemple en accomplissant des actes honorables.

KATERINA LADON

Niveau 3 : Arme sacrée

Lorsque vous entreprenez l'action Attaque, vous pouvez dépenser une utilisation de votre Conduit divin pour imprégner d'énergie positive une arme de corps à corps que vous brandissez. Pendant 10 minutes ou jusqu'à ce que vous recouriez de nouveau à cette aptitude, vous ajoutez votre modificateur de Charisme aux jets d'attaque effectués avec cette arme (bonus minimum de +1), et chaque fois que vous touchez avec elle, vous décidez si elle inflige son type de dégâts normal ou des dégâts radiants.

L'arme émet également une Lumière vive dans un rayon de 6 m, et une Lumière faible sur 6 m de plus.

Vous pouvez mettre fin à cet effet de façon anticipée (pas d'action requise). L'effet cesse également si vous cessez de porter l'arme.

Niveau 3 : Sorts du Serment de Dévotion

La magie de votre serment vous assure d'avoir certains sorts disponibles en permanence ; lorsque vous atteignez un niveau de Paladin spécifié dans la table Sorts du Serment de Dévotion, les sorts qui y figurent sont toujours préparés pour vous.

Sorts du Serment de Dévotion

Niveau de Paladin	Sorts
3	*bouclier de la foi, protection contre le mal et le bien*
5	*aide, zone de vérité*
9	*dissipation de la magie, lueur d'espoir*
13	*gardien de la foi, liberté de mouvement*
17	*colonne de flamme, communion*

Niveau 7 : Aura de dévotion

Vous-même et vos alliés jouissez de l'Immunité contre l'état Charmé au sein de votre Aura de protection. Si un allié Charmé pénètre dans l'aura, cet état est réprimé sur cet allié tant qu'il s'y trouve.

Niveau 15 : Châtiment de protection

Votre châtiment magique rayonne désormais d'une énergie protectrice. Chaque fois que vous lancez *châtiment divin*, vous-même et vos alliés bénéficiez d'un Abri partiel dans votre Aura de protection. L'aura bénéficie de cette aptitude jusqu'au début de votre tour suivant.

Niveau 20 : Nimbe sacré

Par une action Bonus, votre Aura de protection est renforcée de puissance sacrée, ce qui octroie les bénéfices ci-après pendant 10 minutes ou jusqu'à ce que vous décidiez d'y mettre fin (pas d'action requise). Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau. Vous pouvez également retrouver son usage en dépensant un emplacement de sort du 5e niveau (pas d'action requise).

Dégâts radiants. Chaque fois qu'un ennemi débute son tour dans l'aura, cette créature subit un total de dégâts radiants égal à votre modificateur de Charisme + votre bonus de maîtrise.

Lumière du soleil. L'aura est inondée d'une Lumière vive qui est la lumière du soleil.

Périmètre sacré. Vous bénéficiez de l'Avantage à tout jet de sauvegarde que vous contraint d'effectuer un Fiélon ou un Mort-vivant.

Serment de Gloire

Tutoyez les sommets de l'héroïsme

Les Paladins qui prononcent le Serment de Gloire sont convaincus qu'eux-mêmes et leurs compagnons sont voués à connaître la gloire à force d'héroïsme. Ils s'entraînent sans relâche tout en épaulant leurs amis pour que tous soient prêts quand le destin appellera.

Ces Paladins partagent les préceptes suivants :

- Se faire connaître par ses exploits.
- Affronter les épreuves avec courage.
- Inspirer les autres à rechercher la gloire.

Niveau 3 : Athlète d'exception

Par une action Bonus, vous pouvez recourir à votre Conduit divin pour renforcer votre potentiel athlétique. Pendant 1 heure, vous recevez l'Avantage aux tests de Force (Athlétisme) et de Dextérité (Acrobaties), et la distance couverte par vos sauts en longueur et en hauteur augmente de 3 m (en dépensant normalement du déplacement).

Niveau 3 : Châtiment d'exaltation

Immédiatement après avoir lancé *châtiment divin*, vous pouvez dépenser une utilisation de votre Conduit divin et distribuer des points de vie temporaires aux créatures de votre choix dans un rayon de 9 m, vous-même y compris. Le total de points de vie temporaires que vous répartissez à votre guise entre les créatures choisies est égal à 2d8 + votre niveau de Paladin.

Niveau 3 : Sorts du Serment de Gloire

La magie de votre serment vous assure d'avoir certains sorts disponibles en permanence ; lorsque vous atteignez un niveau de Paladin spécifié dans la table Sorts du Serment de Gloire, les sorts qui y figurent sont toujours préparés pour vous.

Sorts du Serment de Gloire

Niveau de Paladin	Sorts
3	*héroïsme, rayon traçant*
5	*amélioration de caractéristique, arme magique*
9	*hâte, protection contre l'énergie*
13	*compulsion, liberté de mouvement*
17	*mythes et légendes, présence royale de Yolane*

Niveau 7 : Aura d'entrain

Votre Vitesse augmente de 3 m.

En outre, chaque fois qu'un allié pénètre dans votre Aura de protection pour la première fois d'un tour ou y débute son tour, la Vitesse de cet allié augmente de 3 m jusqu'à la fin de son tour suivant.

Sous-classe du Serment de Gloire

Niveau 15 : Défense glorieuse

Vous pouvez convertir votre défense en ripostes fulgurantes. Lorsqu'une créature que vous voyez dans un rayon de 3 m (ou vous-même) est touchée par un jet d'attaque, vous pouvez jouer votre Réaction pour octroyer à la cible un bonus à la CA contre cette attaque, avec pour conséquence possible de la faire échouer. Le bonus est égal à votre modificateur de Charisme (minimum de +1). Si l'attaque échoue, vous pouvez effectuer une attaque avec une arme contre l'assaillant dans le cadre de cette Réaction, à condition qu'il soit à portée de votre arme.

Vous pouvez recourir à cette aptitude autant de fois que votre modificateur de Charisme (minimum d'une fois) et vous récupérez ce quota en terminant un Repos long.

Niveau 20 : Légende vivante

Vous pouvez vous transcender en puisant dans la légende (qu'elle soit ou non exagérée) de vos plus grands exploits. Par une action Bonus, vous recevez les bénéfices ci-après pendant 10 minutes. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau. Vous pouvez également retrouver son usage en dépensant un emplacement de sort du 5e niveau (pas d'action requise).

Charismatique. La bénédiction d'une présence d'outre-monde vous octroie l'Avantage à tous les tests de Charisme.

Frappe infaillible. Une fois à chacun de vos tours, lorsque vous effectuez un jet d'attaque avec une arme et échouez, vous pouvez décider que cette attaque touche.

Relance des jets de sauvegarde. Si vous ratez un jet de sauvegarde, vous pouvez jouer votre Réaction pour le relancer. Vous devez accepter le résultat du nouveau jet.

Serment de Vengeance

Châtiez les scélérats à tout prix

Le Serment de Vengeance est un engagement solennel à punir ceux qui ont commis des actes criminels. Lorsque les armées du mal massacrent des villageois sans défense, quand un tyran défie la volonté des dieux, chaque fois qu'une guilde de voleurs devient trop violente, si d'aventure un dragon en maraude se déchaîne : en ces heures sombres, il se trouve des Paladins pour prêter le Serment de Vengeance et redresser les torts.

Ces Paladins partagent les préceptes suivants :

- Être sans pitié envers les scélérats.
- Lutter contre l'injustice et ses causes.
- Porter secours aux victimes d'injustice.

Niveau 3 : Sorts du Serment de Vengeance

La magie de votre serment vous assure d'avoir certains sorts disponibles en permanence ; lorsque vous atteignez un niveau de Paladin spécifié dans la table Sorts du Serment de Vengeance, les sorts qui y figurent sont toujours préparés pour vous.

POLAR ENGINE

Sorts du Serment de Vengeance

Niveau de Paladin	Sorts
3	*imprécation, marque du chasseur*
5	*foulée brumeuse, immobilisation de personne*
9	*hâte, protection contre l'énergie*
13	*bannissement, porte dimensionnelle*
17	*immobilisation de monstre, scrutation*

Niveau 3 : Vœu d'hostilité

Lorsque vous entreprenez l'action Attaque, vous pouvez dépenser une utilisation de votre Conduit divin pour prononcer un vœu d'hostilité contre une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m. Vous bénéficiez de l'Avantage aux jets d'attaque contre la créature pendant 1 minute, ou jusqu'à ce que vous réutilisiez cette aptitude.

Si la créature tombe à 0 point de vie avant la fin du vœu, vous pouvez transférer celui-ci sur une autre créature située dans un rayon de 9 m de vous (pas d'action requise).

Niveau 7 : Vengeur implacable

Votre concentration surnaturelle vous permet d'empêcher l'ennemi de se replier. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'Opportunité, vous pouvez réduire à 0 sa Vitesse jusqu'à la fin du tour en cours. Vous pouvez ensuite vous déplacer à concurrence de la moitié de votre Vitesse dans le cadre de la même Réaction. Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'Opportunité.

Niveau 15 : Esprit de la vengeance

Immédiatement après qu'une créature sous l'effet de votre Vœu d'hostilité a réussi ou raté un jet d'attaque, vous pouvez jouer votre Réaction pour effectuer une attaque de corps à corps contre cette créature si elle est à portée.

Niveau 20 : Ange vengeur

Par une action Bonus, vous recevez les bénéfices ci-après pendant 10 minutes ou jusqu'à ce que vous décidiez d'y mettre fin (pas d'action requise). Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau. Vous pouvez également retrouver son usage en dépensant un emplacement de sort du 5e niveau (pas d'action requise).

Aura effrayante. Chaque fois qu'un ennemi débute son tour dans votre Aura de protection, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Effrayé pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Les jets d'attaque contre la créature Effrayée reçoivent l'Avantage.

Vol. Des ailes spectrales vous poussent dans le dos, vous acquérez une Vitesse de vol de 18 m avec vol stationnaire.

Sous-classe du Serment de Vengeance

IGNATIUS BUDI

Rôdeur

Combattant itinérant, imprégné de magie primale

Traits de base du Rôdeur

Caractéristique principale	Dextérité et Sagesse
Dé de vie	d10 par niveau de Rôdeur
Maîtrise des jets de sauvegarde	Force et Dextérité
Maîtrises de compétence	*3 au choix parmi :* Athlétisme, Discrétion, Dressage, Intuition, Investigation, Nature, Perception et Survie
Maîtrises d'arme	Armes courantes et armes de guerre
Formation aux armures	Armures légères, intermédiaires et boucliers
Équipement de départ	*Choisissez A ou B :* (A) Armure de cuir clouté, cimeterre, épée courte, arc long, 20 flèches, carquois, focaliseur druidique (branche de gui), paquetage d'explorateur et 7 po ; ou (B) 150 po

Loin de l'animation des villes, que ce soit sous le couvert d'une forêt impénétrable ou sur la plaine infinie, les Rôdeurs veillent sans relâche sur la nature inviolée. Le Rôdeur apprend à traquer ses proies comme le ferait un prédateur, se déplaçant sans bruit, mettant à profit le moindre taillis ou obstacle pour rester à couvert.

Grâce à leur lien avec la nature, les Rôdeurs peuvent en outre lancer des sorts qui puisent dans la puissance indomptée des éléments. Le Rôdeur exerce ses talents et sa magie afin de protéger le monde des ravages des monstres et des tyrans.

Devenir Rôdeur...

En tant que personnage de niveau 1

- Recevez tous les traits de l'encadré Traits de base du Rôdeur.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Rôdeur, qui figurent dans la table Aptitudes du Rôdeur.

En tant que personnage multiclassé

- Recevez les traits suivants de l'encadré Traits de base du Rôdeur : Dé de vie, maîtrise des armes de guerre, maîtrise d'une compétence de votre choix dans la liste des compétences de Rôdeur, formation aux armures légères, intermédiaires et port des boucliers.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Rôdeur, qui figurent dans la table Aptitudes du Rôdeur. Référez-vous aux règles du multiclassage, au chapitre 2, pour déterminer vos emplacements de sort disponibles.

Aptitudes de classe du Rôdeur

En tant que Rôdeur, vous recevez les aptitudes de classe ci-après lorsque vous atteignez les niveaux de Rôdeur spécifiés. Ces aptitudes sont répertoriées dans la table Aptitudes du Rôdeur.

Niveau 1 : Sorts

Vous avez appris à lancer des sorts en canalisant l'essence magique de la nature. Reportez-vous au chapitre 7 pour les règles d'incantation. Les informations ci-après expliquent comment utiliser ces règles avec les sorts de Rôdeur, qui figurent dans la liste Sorts de Rôdeur, plus loin dans le descriptif de la classe.

Emplacements de sort. La table Aptitudes du Rôdeur vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer vos sorts du 1er niveau et supérieur. Vous récupérez tous les emplacements dépensés en terminant un Repos long.

Sorts préparés du 1er niveau et plus. Vous devez préparer la liste des sorts du 1er niveau et supérieur que cette aptitude vous permet de lancer. Pour commencer, choisissez deux sorts du 1er niveau du Rôdeur. *Frappe piégeuse* et *soins* sont recommandés.

Le nombre de sorts de votre liste augmente à mesure que vous recevez des niveaux de Rôdeur, comme l'indique la colonne Sorts préparés de la table Aptitudes du Rôdeur. Chaque fois que ce nombre augmente, choisissez des sorts de Rôdeur supplémentaires jusqu'à ce que le nombre de sorts de votre liste corresponde au nombre indiqué dans la table Aptitudes du Rôdeur. Ces sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sort. Si, par exemple, vous êtes un Rôdeur de niveau 5, votre liste de sorts préparés peut inclure six sorts de Rôdeur du 1er ou 2e niveau, répartis à votre guise.

Si une autre aptitude de Rôdeur vous octroie des sorts toujours préparés, ces sorts ne sont pas décomptés du nombre de sorts que vous pouvez préparer avec la présente aptitude, mais ils sont considérés pour vous comme des sorts de Rôdeur.

Modification des sorts préparés. Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez remplacer l'un des sorts de votre liste par un autre sort de Rôdeur pour lequel vous disposez d'emplacements de sort.

Caractéristique d'incantation. La Sagesse est la caractéristique d'incantation de vos sorts de Rôdeur.

Focaliseur d'incantation. Vous pouvez vous servir d'un focaliseur druidique comme focaliseur d'incantation de vos sorts de Rôdeur.

Niveau 1 : Bottes d'arme

Votre entraînement martial vous permet de recourir à la propriété Botte de deux types d'arme de votre choix parmi celles dont vous avez la maîtrise, par exemple l'arc long et l'épée courte.

Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez changer le type d'arme que vous avez choisi. Vous pourriez par exemple décider d'opter pour les propriétés Bottes du cimeterre et de l'épée longue.

CHRIS RALLIS

Aptitudes du Rôdeur

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes de classe	Ennemi juré	Sorts préparés	—Emplacements par niveau de sort— 1er	2e	3e	4e	5e
1	+2	Sorts, Bottes d'arme, Ennemi juré	2	2	2	—	—	—	—
2	+2	Fin explorateur, Style de combat	2	3	2	—	—	—	—
3	+2	Sous-classe de Rôdeur	2	4	3	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristique	2	5	3	—	—	—	—
5	+3	Attaque supplémentaire	3	6	4	2	—	—	—
6	+3	Arpenteur	3	6	4	2	—	—	—
7	+3	Aptitude de sous-classe	3	7	4	3	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristique	3	7	4	3	—	—	—
9	+4	Expertise	4	9	4	3	2	—	—
10	+4	Infatigable	4	9	4	3	2	—	—
11	+4	Aptitude de sous-classe	4	10	4	3	3	—	—
12	+4	Amélioration de caractéristique	4	10	4	3	3	—	—
13	+5	Chasseur implacable	5	11	4	3	3	1	—
14	+5	Voile de la nature	5	11	4	3	3	1	—
15	+5	Aptitude de sous-classe	5	12	4	3	3	2	—
16	+5	Amélioration de caractéristique	5	12	4	3	3	2	—
17	+6	Chasseur précis	6	14	4	3	3	3	1
18	+6	Sens sauvages	6	14	4	3	3	3	1
19	+6	Faveur épique	6	15	4	3	3	3	2
20	+6	Tueur implacable	6	15	4	3	3	3	2

Niveau 1 : Ennemi juré

Le sort *marque du chasseur* est toujours préparé pour vous. Vous pouvez le lancer deux fois sans dépenser d'emplacement de sort, et vous récupérez toutes les utilisations de cette aptitude en terminant un Repos long.

Le nombre de fois où vous pouvez lancer ce sort sans dépenser d'emplacement de sort augmente à mesure que vous gagnez des niveaux de Rôdeur, comme spécifié dans la colonne Ennemi juré de la table Aptitudes du Rôdeur.

Niveau 2 : Fin explorateur

Vos voyages incessants vous ont permis de recevoir les bénéfices suivants.

Expertise. Choisissez l'une de vos maîtrises de compétence ne bénéficiant pas de l'Expertise. Vous recevez l'Expertise dans cette compétence.

Langues. Vous connaissez deux langues de votre choix dans les tables des langues du chapitre 2.

Niveau 2 : Style de combat

Vous recevez le don de Style de combat de votre choix (cf. chapitre 5). Au lieu de choisir l'un de ces dons, vous pouvez choisir l'option ci-dessous.

Combattant druidique. Vous apprenez deux sorts mineurs de Druide de votre choix (la liste des sorts de Druide est consultable dans la section de cette classe). *Assistance* et *poussière d'étoile* sont recommandés. Les sorts mineurs choisis sont considérés pour vous comme des sorts de Rôdeur, et la Sagesse est la caractéristique d'incantation associée. Chaque fois que vous recevez un niveau de Rôdeur, vous pouvez remplacer l'un de ces sorts mineurs par un autre sort mineur de Druide.

Niveau 3 : Sous-classe de Rôdeur

Vous recevez la sous-classe de Rôdeur de votre choix. Les sous-classes Belluaire, Chasseur, Traqueur des ténèbres et Vagabond féerique sont détaillées après le descriptif de la classe. Une sous-classe est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Rôdeur. Pour le reste de votre carrière, vous bénéficiez de chacune des aptitudes de la sous-classe choisie, à concurrence de votre niveau actuel de Rôdeur.

Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

Vous recevez le don Amélioration de caractéristique (cf. chapitre 5) ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Vous recevez de nouveau cette aptitude aux niveaux de Rôdeur 8, 12 et 16.

Niveau 5 : Attaque supplémentaire

Vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une lorsque vous entreprenez l'action Attaque à votre tour.

Niveau 6 : Arpenteur

Votre Vitesse augmente de 3 m tant que vous ne portez pas d'armure lourde. Vous disposez en outre d'une Vitesse d'escalade et de nage égales à votre valeur de Vitesse.

Niveau 9 : Expertise

Choisissez deux de vos maîtrises de compétence ne bénéficiant pas de l'Expertise. Vous recevez l'Expertise dans ces compétences.

Niveau 10 : Infatigable

Les forces primitives vous soutiennent désormais lors de vos périples, ce qui vous octroie les bénéfices suivants.

Points de vie temporaires. Au prix de l'action Magie, vous pouvez vous octroyer un nombre de points de vie temporaires égal à 1d8 + votre modificateur de Sagesse (minimum +1). Vous pouvez recourir à cette action autant de fois que votre modificateur de Sagesse (minimum d'une fois) et récupérez ce quota en terminant un Repos long.

Diminuer l'Épuisement. Chaque fois que vous terminez un Repos court, votre éventuel niveau d'Épuisement diminue de 1.

Niveau 13 : Chasseur implacable

Subir des dégâts ne peut pas briser votre Concentration sur *marque du chasseur*.

Niveau 14 : Voile de la nature

Vous invoquez les esprits de la nature afin de vous cacher magiquement. Par une action Bonus, vous pouvez vous octroyer l'état Invisible jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Vous pouvez recourir à cette aptitude autant de fois que votre modificateur de Sagesse (minimum d'une fois) et récupérez ce quota en terminant un Repos long.

Niveau 17 : Chasseur précis

Vous recevez l'Avantage à vos jets d'attaque contre la créature affectée par votre *marque du chasseur*.

Niveau 18 : Sens sauvages

Fort d'un lien étroit avec les forces de la nature, vous jouissez de la Vision aveugle dans un rayon de 9 m.

Niveau 19 : Faveur épique

Vous recevez un don de Faveur épique (cf. chapitre 5) ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Faveur de Déplacement dimensionnel est recommandé.

Niveau 20 : Tueur implacable

Le dé de dégâts de votre *marque du chasseur* passe de d6 à d10.

Liste des sorts de Rôdeur

Cette section présente la liste de sorts du Rôdeur. Les sorts sont classés par niveau, puis par ordre alphabétique, et l'école de magie à laquelle ils appartiennent est indiquée. En colonne Spécial, *C* signifie que le sort nécessite la Concentration, *R* qu'il s'agit d'un rituel et *M* qu'il nécessite une composante matérielle spécifique.

Sorts de Rôdeur du 1er niveau

Sort	École	Spécial
alarme	Abjuration	R
amitié avec les animaux	Enchantement	—
baies nourricières	Invocation	—
communication avec les animaux	Divination	R
détection de la magie	Divination	C, R
détection du poison et des maladies	Divination	C, R
enchevêtrement	Invocation	C
frappe piégeuse	Invocation	C
grande foulée	Transmutation	—
grêle d'épines	Invocation	—
marque du chasseur	Divination	C
nappe de brouillard	Invocation	C
saut	Transmutation	—
soins	Abjuration	—

Sorts de Rôdeur du 2e niveau

Sort	École	Spécial
aide	Abjuration	—
amélioration de caractéristique	Transmutation	C
arme magique	Transmutation	—
bourrasque	Évocation	C
convocation de bête	Invocation	C, M
cordon de flèches	Transmutation	—
croissance d'épines	Transmutation	C
détection des pièges	Divination	—
localisation d'animaux ou de plantes	Divination	R
localisation d'objet	Divination	C
messager animal	Enchantement	R
passage sans trace	Abjuration	C
peau d'écorce	Transmutation	—
perception bestiale	Divination	C, R
protection contre le poison	Abjuration	—
restauration partielle	Abjuration	—
silence	Illusion	C, R
vision dans le noir	Transmutation	—

Sorts de Rôdeur du 3e niveau

Sort	École	Spécial
antidétection	Abjuration	M
arme élémentaire	Transmutation	C
communication avec les plantes	Transmutation	—
convocation de fée	Invocation	C, M
croissance végétale	Transmutation	—
dissipation de la magie	Abjuration	—
flèche de foudre	Transmutation	—
fusion dans la pierre	Transmutation	R

Sort	École	Spécial
hérissement de projectiles	Invocation	—
invocation d'animaux	Invocation	C
lumière du jour	Évocation	—
marche sur l'onde	Transmutation	R
mur de vent	Évocation	C
protection contre l'énergie	Abjuration	C
respiration aquatique	Transmutation	R
retour à la vie	Nécromancie	M

Sorts de Rôdeur du 4e niveau

Sort	École	Spécial
convocation d'élémentaire	Invocation	C, M
domination de bête	Enchantement	C
invocation d'êtres sylvestres	Invocation	C
liane avide	Invocation	C
liberté de mouvement	Abjuration	—
localisation de créature	Divination	C
peau de pierre	Transmutation	C, M

Sorts de Rôdeur du 5e niveau

Sort	École	Spécial
communion avec la nature	Divination	R
frappe du vent d'acier	Invocation	M
invocation de volée	Invocation	—
passage par les arbres	Invocation	C
restauration suprême	Abjuration	M
vif carquois	Transmutation	C, M

Sous-classes de Rôdeur

Une sous-classe de Rôdeur est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Rôdeur, comme spécifié dans la sous-classe. Cette section présente les sous-classes Belluaire, Vagabond féerique, Traqueur des ténèbres et Chasseur.

Belluaire

Forgez un lien avec une bête sauvage

Le Belluaire noue un lien mystique avec un animal spécial, en faisant appel à la magie primitive et à une connexion profonde avec le monde naturel.

Niveau 3 : Compagnon primitif

Vous convoquez magiquement une bête primitive qui tire sa force de votre lien avec la nature. Choisissez son profil : **bête des cieux**, **bête des mers** ou **bête des terres**. Vous déterminez en outre de quel type d'animal il s'agit, en prenant une Bête adaptée au profil. Quelle que soit la bête choisie, elle arbore des marques primitives qui signalent son origine surnaturelle.

La bête est Amicale envers vous et vos compagnons, et elle obéit à vos instructions. Elle disparaît si vous mourez.

La Bête au combat. Au combat, la bête agit à votre tour. Elle peut se déplacer et jouer sa Réaction de son propre chef, mais la seule action qu'elle puisse entreprendre est Esquiver, sauf si vous consacrez une action Bonus à lui donner l'ordre d'entreprendre une action qui figure dans son profil ou une autre action. Vous pouvez également sacrifier l'une de vos attaques lorsque vous entreprenez l'action Attaque pour ordonner à la bête d'entreprendre l'action Frappe. Si vous subissez l'état Neutralisé, la bête agit de son propre chef et n'est pas limitée à l'action Esquive.

Restaurer ou remplacer la Bête. Si la bête est morte depuis moins d'une heure, vous pouvez consacrer l'action Magie à la toucher en dépensant un emplacement de sort. La bête revient à la vie au bout de 1 minute avec tous ses points de vie.

MIKE PAPE

Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez convoquer une bête primitive différente, qui apparaît en un espace inoccupé dans un rayon de 1,50 m. Vous choisissez son profil et son apparence. Si vous contrôlez déjà une bête issue de cette aptitude, l'ancienne disparaît lorsque la nouvelle apparaît.

Niveau 7 : Coordination facilitée

Lorsque vous entreprenez une action Bonus pour ordonner à votre compagnon primitif d'effectuer une action, vous pouvez également donner l'ordre à la bête d'entreprendre l'action Désengagement, Esquive, Pointe ou Soutien par une action Bonus.

En outre, chaque fois qu'elle réussit un jet d'attaque et inflige des dégâts, vous décidez si ce sont des dégâts de force ou son type de dégâts habituel.

Niveau 11 : Fureur bestiale

Lorsque vous ordonnez à votre compagnon primitif d'entreprendre l'action Frappe de la Bête, celle-ci peut l'utiliser deux fois.

La première fois d'un tour qu'elle touche une créature sous l'effet de votre *marque du chasseur*, la bête inflige en outre des dégâts de force supplémentaires égaux au bonus de dégâts de ce sort.

Niveau 15 : Partage des sorts

Chaque fois que vous lancez un sort qui vous cible, vous pouvez décider qu'il affecte aussi votre compagnon primitif à condition que la bête se trouve dans un rayon de 9 m.

Bête des cieux

Bête de taille P, Neutre

CA 13 + votre modificateur de Sagesse
Pv 4 + le quadruple de votre niveau de Rôdeur (la bête dispose d'autant de DV [des d6] que votre niveau de Rôdeur)
Vitesse 3 m, vol 18 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	6	−2	−2	Dex	16	+3	+3	Con	13	+1	+1
Int	8	−1	−1	Sag	14	+2	+2	Cha	11	+0	+0

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues comprend les langues que vous parlez
FP aucun (PX 0 ; BM égal à votre bonus de maîtrise)

Traits

Lien primordial. Ajoutez votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique ou jet de sauvegarde effectué par la bête.

Repli aérien. La bête ne provoque pas d'attaque d'Opportunité lorsqu'elle quitte la zone d'allonge d'un ennemi en volant.

Actions

Frappe de la Bête. *Corps à corps :* bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, allonge 1,50 m. *Touché :* 1d4 + 3 + votre modificateur de Sagesse dégâts tranchants.

Sous-classe de Belluaire

Bête des mers

Bête de taille M, Neutre

CA 13 + votre modificateur de Sagesse
Pv 5 + le quintuple de votre niveau de Rôdeur (la bête dispose d'autant de DV [des d8] que votre niveau de Rôdeur)
Vitesse 1,50 m, nage 18 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	14	+2	+2	**Dex**	14	+2	+2	**Con**	15	+2	+2
Int	8	−1	−1	**Sag**	14	+2	+2	**Cha**	11	+0	+0

Sens Vision dans le noir 27 m, Perception passive 12
Langues comprend les langues que vous parlez
FP aucun (PX 0 ; BM égal à votre bonus de maîtrise)

Traits

Amphibie. La bête peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Lien primordial. Ajoutez votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique ou jet de sauvegarde effectué par la bête.

Actions

Frappe de la Bête. *Corps à corps :* bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, allonge 1,50 m. *Touché :* 1d6 + 2 + votre modificateur de Sagesse dégâts contondants ou perforants (type au choix lors de la convocation de la bête), et la cible subit l'état Agrippé (évasion DD égal à votre DD de sauvegarde des sorts).

Bête des terres

Bête de taille M, Neutre

CA 13 + votre modificateur de Sagesse
Pv 5 + le quintuple de votre niveau de Rôdeur (la bête dispose d'autant de DV [des d8] que votre niveau de Rôdeur)
Vitesse 12 m, escalade 12 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	14	+2	+2	**Dex**	14	+2	+2	**Con**	15	+2	+2
Int	8	−1	−1	**Sag**	14	+2	+2	**Cha**	11	+0	+0

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues comprend les langues que vous parlez
FP aucun (PX 0 ; BM égal à votre bonus de maîtrise)

Traits

Lien primordial. Ajoutez votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique ou jet de sauvegarde effectué par la bête.

Actions

Frappe de la Bête. *Corps à corps :* bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, allonge 1,50 m. *Touché :* 1d8 + 2 + votre modificateur de Sagesse dégâts contondants, perforants ou tranchants (type au choix lors de la convocation de la bête).

Si la bête s'est déplacée d'au moins 6 m en ligne droite vers la cible avant de toucher, la cible subit 1d6 dégâts supplémentaires du même type, ainsi que l'état À terre s'il s'agit d'une créature de taille G ou inférieure.

Chasseur

Protégez la nature et les braves gens de la destruction

Vous traquez des proies en pleine nature ou ailleurs, utilisant vos capacités de chasseur pour protéger la faune, la flore et les braves gens partout où menacent les forces de la destruction.

Niveau 3 : Proie du chasseur

Vous recevez l'une des aptitudes suivantes au choix. Chaque fois que vous terminez un Repos court ou long, vous pouvez remplacer l'option choisie par l'autre.

Briseur de hordes. Une fois à chacun de vos tours quand vous effectuez une attaque avec arme, vous pouvez effectuer une nouvelle attaque avec la même arme contre une créature différente dans un rayon de 1,50 m de la cible initiale et à portée de cette arme, à condition de ne pas l'avoir déjà attaquée ce tour-ci.

Goût du sang. Votre ténacité vient à bout des ennemis les plus robustes. Lorsque vous touchez une créature avec une arme, celle-ci inflige 1d8 dégâts supplémentaires à la cible s'il lui manque des points de vie. Vous ne pouvez infliger ces dégâts supplémentaires qu'une seule fois par tour.

Niveau 3 : Savoir du Chasseur

Vous faites appel aux forces de la nature pour révéler les forces et faiblesses de votre proie. Lorsqu'une créature est marquée par votre *marque du chasseur*, vous savez si cette créature dispose d'Immunités, de Résistances ou de Vulnérabilités, et le cas échéant, vous en connaissez la teneur.

Niveau 7 : Tactiques défensives

Vous recevez l'une des aptitudes suivantes au choix. Chaque fois que vous terminez un Repos court ou long, vous pouvez remplacer l'option choisie par l'autre.

Cauchemar de la horde. Les attaques d'Opportunité contre vous subissent le Désavantage.

Défense contre les attaques multiples. Lorsqu'une créature vous touche avec un jet d'attaque, cette créature subit le Désavantage à tous ses autres jets d'attaque contre vous pendant ce tour.

Niveau 11 : Proie du chasseur supérieure

Une fois par tour, lorsque vous infligez des dégâts à une créature marquée par votre *marque du chasseur*, vous pouvez également infliger les dégâts supplémentaires de ce sort à une créature différente que vous voyez dans un rayon de 9 m de la première.

Niveau 15 : Défense de chasseur supérieure

Quand vous subissez des dégâts, vous pouvez jouer votre Réaction pour vous octroyer la Résistance aux éventuels autres dégâts du même type jusqu'à la fin de ce tour.

Traqueur des ténèbres

Puisez dans la magie de l'Ombre pour terrasser vos proies

À l'aise dans les recoins les plus sombres, les Traqueurs des ténèbres se servent d'une magie tirée de la Gisombre pour combattre les ennemis terrés dans l'obscurité.

Niveau 3 : Embuscade effrayante

Passé maître dans l'art de tendre des embuscades redoutables, vous recevez les bénéfices suivants.

Bonus d'Initiative. Lorsque vous jouez l'Initiative, vous pouvez ajouter votre modificateur de Sagesse au jet.

Frappe effroyable. Lorsque vous attaquez une créature et la touchez avec une arme, vous pouvez lui infliger 2d6 dégâts psychiques supplémentaires. Vous ne pouvez profiter de ce bénéfice qu'une seule fois par tour, autant de fois que votre modificateur de Sagesse (minimum d'une fois) et récupérez ce quota en terminant un Repos long.

Prestesse de l'embusqué. Au début du premier tour de chaque combat, votre Vitesse augmente de 3 m jusqu'à la fin de ce tour.

Niveau 3 : Sorts de Traqueur des ténèbres

Lorsque vous atteignez un niveau de Rôdeur spécifié dans la table Sorts de Traqueur des ténèbres, les sorts qui y figurent sont toujours préparés pour vous.

Sorts de Traqueur des ténèbres

Niveau de Rôdeur	Sorts
3	*déguisement*
5	*corde enchantée*
9	*terreur*
13	*invisibilité suprême*
17	*apparence trompeuse*

Niveau 3 : Vision ombreuse

Vous recevez la Vision dans le noir sur 18 m. Si vous en disposiez déjà lorsque vous recevez cette aptitude, la portée de votre Vision dans le noir augmente de 18 m.

Vous possédez aussi l'art d'échapper aux créatures qui se fient à la Vision dans le noir. Entièrement dans les Ténèbres, vous jouissez de l'état Invisible vis-à-vis de toute créature qui compte sur sa Vision dans le noir pour vous détecter dans cette obscurité.

Niveau 7 : Mental d'acier

Vous avez affiné votre capacité à résister aux pouvoirs qui altèrent l'esprit. Vous recevez la maîtrise des jets de sauvegarde de Sagesse. Si vous disposiez déjà de cette maîtrise, vous recevez à la place la maîtrise des jets de sauvegarde d'Intelligence ou de Charisme (choisissez l'un des deux).

Sous-classe de Chasseur

KATERINA LADON

Sous-classe de Traqueur des ténèbres

Niveau 11 : Rafale du traqueur

Les dégâts psychiques de votre Frappe effroyable passent à 2d8. En outre, lorsque vous utilisez l'effet Frappe effroyable de votre aptitude Embuscade effrayante, vous pouvez provoquer l'un des effets supplémentaires suivants.

Frappe soudaine. Vous pouvez effectuer une nouvelle attaque avec la même arme contre une créature différente dans un rayon de 1,50 m de la cible initiale et à portée de cette arme.

Terreur collective. La cible et chaque créature dans un rayon de 3 m de celle-ci effectuent un jet de sauvegarde de Sagesse assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. En cas d'échec, une créature subit l'état Effrayé jusqu'au début de votre tour suivant.

Niveau 15 : Esquive des ombres

Lorsqu'une créature effectue un jet d'attaque contre vous, vous pouvez jouer votre Réaction pour imposer le Désavantage à ce jet. Que cette attaque touche ou rate, vous pouvez ensuite vous téléporter d'un maximum de 9 m dans un espace inoccupé que vous voyez.

Vagabond féerique

Maniez la joie et la fureur de la Féerie

La mystique des fées vous environne, ce que vous devez à la faveur d'une archifée ou à l'endroit de Féerie qui vous a transformé. Quelle que soit la façon dont vous avez reçu cette magie féerique, vous êtes dorénavant un Vagabond féerique. Votre rire jovial réchauffe le cœur des opprimés, tandis que vos prouesses martiales frappent vos adversaires de terreur, car la gaieté des fées n'a d'égale que leur fureur.

Niveau 3 : Charme mystique

Chaque fois que vous effectuez un test de Charisme, vous recevez au test un bonus égal à votre modificateur de Sagesse (minimum de +1).

Vous recevez également la maîtrise de l'une des compétences au choix ci-après : Persuasion, Représentation ou Tromperie.

Niveau 3 : Frappes effroyables

Vous pouvez agrémenter vos coups avec arme d'une magie traumatisante tirée des recoins les plus sombres de la Féerie. Lorsque vous touchez une créature avec une arme, vous pouvez lui infliger 1d4 dégâts psychiques supplémentaires (une seule fois par tour pour une même cible). Ces dégâts supplémentaires passent à 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 11 de Rôdeur.

Niveau 3 : Sorts de Vagabond féerique

Lorsque vous atteignez un niveau de Rôdeur spécifié dans la table Sorts de Vagabond féerique, les sorts qui y figurent sont toujours préparés pour vous.

Sorts de Vagabond féerique

Niveau de Rôdeur	Sort
3	*charme-personne*
5	*foulée brumeuse*
9	*convocation de fée*

POLAR ENGINE

Niveau de Rôdeur	Sort
13	*porte dimensionnelle*
17	*double illusoire*

Vous jouissez également d'une bénédiction féerique. Choisissez votre faveur dans la table Présents de Féerie ou laissez le hasard décider pour vous.

Présents de Féerie

1d6	Présent
1	Des papillons illusoires volètent autour de vous lorsque vous prenez un Repos court ou long.
2	Des fleurs s'épanouissent dans vos cheveux à chaque lever du jour.
3	Il émane de vous une légère odeur de cannelle, de lavande, de muscade ou autre herbe ou épice douce.
4	Votre ombre danse quand personne ne la regarde directement.
5	Des cornes ou une ramure saillent de votre crâne.
6	Votre couleur de peau et de cheveux changent chaque matin à l'aube.

Niveau 7 : Fascination détournée

La magie de Féerie protège votre esprit. Vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde visant à éviter les états Charmé ou Effrayé ainsi qu'à y mettre un terme sur vous-même.

En outre, chaque fois qu'une créature que vous voyez dans un rayon de 36 m (ou vous-même) réussit un jet de sauvegarde visant à éviter l'état Charmé ou Effrayé ou à y mettre un terme, vous pouvez jouer votre Réaction pour contraindre une autre créature que vous voyez dans un rayon de 36 m à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. En cas d'échec, la cible est Charmée ou Effrayée (à votre convenance) pendant 1 minute. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Niveau 11 : Renforts féeriques

Vous pouvez lancer *convocation de fée* sans composante matérielle. Vous pouvez aussi le lancer une fois sans dépenser d'emplacement de sort et récupérez cette aptitude en terminant un Repos long.

Chaque fois que vous commencez à lancer ce sort, vous pouvez en modifier l'incantation afin qu'elle ne nécessite pas la Concentration. Ce faisant, la durée du sort passe à 1 minute pour cette incantation.

Niveau 15 : Vagabond des brumes

Vous pouvez lancer *foulée brumeuse* sans dépenser d'emplacement de sort. Vous pouvez opérer ainsi autant de fois que votre modificateur de Sagesse (minimum d'une fois) et vous récupérez ce quota en terminant un Repos long.

Par ailleurs, chaque fois que vous lancez *foulée brumeuse*, vous pouvez emmener avec vous une créature consentante que vous voyez dans un rayon de 1,50 m. La créature se téléporte alors dans un espace inoccupé de votre choix, dans un rayon de 1,50 m de votre espace de destination.

Sous-classe de Vagabond féerique

JOHN GRELLO

ROUBLARD

Prodige d'adresse, expert en discrétion et subterfuge

Traits de base du Roublard

Caractéristique principale	Dextérité
Dé de vie	d8 par niveau de Roublard
Maîtrise des jets de sauvegarde	Dextérité et Intelligence
Maîtrises de compétence	*4 au choix parmi :* Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Escamotage, Intimidation, Intuition, Investigation, Perception, Persuasion et Tromperie
Maîtrises d'arme	Armes courantes et armes de guerre présentant la propriété Finesse ou Légère
Maîtrises d'outils	Outils de voleur
Formation aux armures	Armures légères
Équipement de départ	*Choisissez A ou B :* (A) Armure de cuir, 2 dagues, épée courte, arc court, 20 flèches, carquois, outils de voleur, paquetage de cambrioleur et 8 po ; ou (B) 100 po

Les Roublards comptent sur leur adresse, leur discrétion et les points faibles de l'adversaire pour prendre le dessus dans toutes les situations. Ils ont le don de trouver la solution à presque tous les problèmes. Certains vont jusqu'à apprendre des tours de magie pour compléter leur arsenal. Beaucoup se concentrent sur la discrétion, d'autres sur la tromperie, d'autres encore sur les compétences utiles lors de l'exploration d'un donjon : escalade, détection et désarmement des pièges, crochetage des serrures.

Au combat, les Roublards misent davantage sur les coups bas que sur la force brute. Ils préfèrent porter une frappe précise à tenter d'épuiser l'adversaire sous un déluge de coups.

Si certains Roublards ont débuté leur carrière en tant que criminels, d'autres ont mis leur ruse au service de la lutte contre le crime. Quelle que soit la relation d'un Roublard avec la loi, aucun criminel ordinaire ou défenseur de l'ordre n'arrive à la cheville des plus grands Roublards.

Devenir Roublard...

En tant que personnage de niveau 1

- Recevez tous les traits de l'encadré Traits de base du Roublard.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Roublard, qui figurent dans la table Aptitudes du Roublard.

En tant que personnage multiclassé

- Recevez les traits suivants de l'encadré Traits de base du Roublard : Dé de vie, maîtrise d'une compétence de votre choix dans la liste des compétences du Roublard, maîtrise des outils de voleur et formation aux armures légères.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Roublard, qui figurent dans la table Aptitudes du Roublard.

Aptitudes de classe du Roublard

En tant que Roublard, vous recevez les aptitudes de classe ci-après lorsque vous atteignez les niveaux de Roublard spécifiés. Ces aptitudes sont répertoriées dans la table Aptitudes du Roublard.

Niveau 1 : Argot des voleurs

Vous avez appris diverses langues auprès des communautés dans lesquelles vous avez fait vos armes de Roublard. Vous connaissez l'argot des voleurs et une autre langue, que vous choisissez dans les tables des langues du chapitre 2.

Niveau 1 : Attaque sournoise

Vous savez porter des attaques qui exploitent subtilement les baisses d'attention de l'adversaire. Une fois par tour et à condition que l'attaque soit portée avec une arme présentant la propriété Finesse ou À distance, vous pouvez infliger 1d6 dégâts supplémentaires à une créature que vous touchez avec un jet d'attaque pour lequel vous avez l'Avantage. Ces dégâts supplémentaires sont du même type que celui de l'arme.

Vous n'avez pas besoin d'avoir l'Avantage au jet d'attaque si au moins l'un de vos alliés se trouve dans un rayon de 1,50 m de la cible, à condition que cet allié ne subisse pas l'état Neutralisé et que vous ne subissiez pas le Désavantage au jet d'attaque.

Ces dégâts supplémentaires augmentent à mesure que vous gagnez des niveaux de Roublard, comme l'indique la colonne Attaque sournoise de la table Aptitudes du Roublard.

Niveau 1 : Bottes d'arme

Votre entraînement martial vous permet de recourir à la propriété Botte de deux types d'arme de votre choix parmi celles dont vous avez la maîtrise, par exemple la dague et l'arc court.

Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez changer le type d'arme que vous avez choisi. Vous pourriez par exemple décider d'opter pour les propriétés Bottes du cimeterre et de l'épée courte.

Niveau 1 : Expertise

Vous recevez l'Expertise dans deux de vos maîtrises de compétence au choix. Escamotage et Discrétion sont recommandés si vous en avez la maîtrise.

Au niveau 6 de Roublard, vous recevez l'Expertise dans deux maîtrises de compétences supplémentaires au choix.

AURÉLE FOLNY

Aptitudes du Roublard

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes de classe	Attaque sournoise
1	+2	Argot des voleurs, Attaque sournoise, Bottes d'arme, Expertise	1d6
2	+2	Ruse	1d6
3	+2	Sous-classe de Roublard, Visée appliquée	2d6
4	+2	Amélioration de caractéristique	2d6
5	+3	Esquive instinctive, Frappe malicieuse	3d6
6	+3	Expertise	3d6
7	+3	Esquive totale, Savoir-faire	4d6
8	+3	Amélioration de caractéristique	4d6
9	+4	Aptitude de sous-classe	5d6
10	+4	Amélioration de caractéristique	5d6
11	+4	Frappe malicieuse améliorée	6d6
12	+4	Amélioration de caractéristique	6d6
13	+5	Aptitude de sous-classe	7d6
14	+5	Coups vicieux	7d6
15	+5	Esprit fuyant	8d6
16	+5	Amélioration de caractéristique	8d6
17	+6	Aptitude de sous-classe	9d6
18	+6	Insaisissable	9d6
19	+6	Faveur épique	10d6
20	+6	Coup de chance	10d6

Niveau 2 : Ruse

Votre esprit vif et votre agilité vous permettent d'agir et de filer promptement. À votre tour, vous pouvez effectuer l'une des actions suivantes par une action Bonus : Désengagement, Furtivité ou Pointe.

Niveau 3 : Sous-classe de Roublard

Vous recevez la sous-classe de Roublard de votre choix. Les sous-classes Âme acérée, Arnaqueur arcanique, Assassin et Voleur sont détaillées après la description de cette classe. Une sous-classe est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Roublard. Pour le reste de votre carrière, vous bénéficiez de chacune des aptitudes de la sous-classe choisie, à concurrence de votre niveau actuel de Roublard.

Niveau 3 : Visée appliquée

Par une action Bonus, vous vous octroyez l'Avantage à votre prochain jet d'attaque du tour. Vous ne pouvez recourir à cette aptitude que si vous ne vous êtes pas déplacé à ce tour, et votre Vitesse est réduite à 0 jusqu'à la fin du tour.

Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

Vous recevez le don Amélioration de caractéristique (cf. chapitre 5) ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Vous recevez de nouveau cette aptitude aux niveaux de Roublard 8, 10, 12 et 16.

Niveau 5 : Esquive instinctive

Lorsqu'un assaillant que vous voyez vous touche avec un jet d'attaque, vous pouvez jouer votre Réaction pour réduire de moitié les dégâts de cette attaque (arrondir à l'inférieur).

Niveau 5 : Frappe malicieuse

Vous avez mis au point des façons astucieuses d'utiliser votre Attaque sournoise. Lorsque vous infligez des dégâts d'Attaque sournoise, vous pouvez ajouter l'un des effets de Frappe malicieuse ci-après. Chaque effet présente un coût exprimé en dé, qui correspond au nombre de dés d'Attaque sournoise auquel vous renoncez pour ajouter cet effet. Vous retirez le ou les dés avant le lancer, et l'effet se produit immédiatement après que les dégâts de l'attaque ont été infligés. Si, par exemple, vous ajoutez l'effet Poison, retirez 1d6 aux dégâts d'Attaque sournoise avant le lancer.

Si un effet de Frappe malicieuse entraîne un jet de sauvegarde, le DD est égal à 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise.

Croc-en-jambe (coût : 1d6). Si la cible est une de taille G ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir l'état À terre.

Poison (coût : 1d6). Vous ajoutez une toxine à votre coup, contraignant la cible à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la cible subit l'état Empoisonné pendant 1 minute. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet Empoisonné sur elle-même en cas de réussite.

Pour recourir à cet effet, vous devez avoir un matériel d'empoisonneur sur vous.

Repli (coût : 1d6). Immédiatement après l'attaque, vous vous déplacez à concurrence de la moitié de votre Vitesse sans provoquer d'attaque d'Opportunité.

Niveau 7 : Esquive totale

Votre agilité vous permet d'esquiver certains dangers. Quand vous êtes soumis à un effet qui vous permet d'effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour réduire les dégâts de moitié, vous ne subissez aucun dégât en cas de sauvegarde réussie, et seulement la moitié en cas d'échec. Vous ne pouvez pas recourir à cette aptitude si vous subissez l'état Neutralisé.

Niveau 7 : Savoir-faire

Chaque fois que vous effectuez un test de caractéristique qui repose sur une compétence ou un outil dont vous avez la maîtrise, tout résultat inférieur ou égal à 9 sur le d20 est considéré comme un 10.

Niveau 11 : Frappe malicieuse améliorée

Vous pouvez utiliser jusqu'à deux effets de Frappe malicieuse lorsque vous infligez des dégâts d'Attaque sournoise, en acquittant le coût en dés pour chaque effet.

Niveau 14 : Coups vicieux

Vous avez appris de nouveaux coups bas pour « agrémenter » votre Attaque sournoise. Les effets ci-après figurent désormais dans vos options de Frappe malicieuse.

Assommer (coût : 6d6). La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, faute de quoi elle subit l'état Inconscient pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'état Inconscient sur elle-même en cas de réussite.

Aveugler (coût : 3d6). La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, faute de quoi elle subit l'état Aveuglé jusqu'à la fin de son tour suivant.

Hébéter (coût : 2d6). La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution faute de quoi, à son tour suivant, elle ne pourra entreprendre que l'une des actions ci-après : déplacement, action ou action Bonus.

Niveau 15 : Esprit fuyant

Votre esprit retors est particulièrement difficile à contrôler. Vous recevez la maîtrise des jets de sauvegarde de Sagesse et de Charisme.

Niveau 18 : Insaisissable

Vous êtes tellement agile que vos assaillants ont rarement le dessus sur vous. Aucun jet d'attaque ne peut avoir l'Avantage contre vous si vous ne subissez pas l'état Neutralisé.

Niveau 19 : Faveur épique

Vous recevez un don de Faveur épique (cf. chapitre 5) ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Faveur de l'esprit nocturne est recommandé.

Niveau 20 : Coup de chance

Vous avez le chic pour réussir quand l'enjeu est de taille. Si vous ratez un Test d20, vous pouvez transformer le résultat du jet en 20.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un Repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau.

BRYAN SOLA

Sous classe de l'Âme acérée

Sous-classes de Roublard

Une sous-classe de Roublard est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Roublard, comme spécifié dans la sous-classe. Cette section présente les sous-classes Arnaqueur arcanique, Assassin, Âme acérée et Voleur.

Âme acérée

Châtiez l'ennemi avec des lames psioniques

L'Âme acérée frappe avec l'esprit, en perçant les barrières physiques comme psychiques. Ces Roublards découvrent le pouvoir psionique qui est en eux et l'exploitent pour accomplir leur sale besogne. Vos pouvoirs psioniques d'Âme acérée vous hantent peut-être depuis l'enfance, pour ne révéler leur véritable potentiel qu'une fois que vous avez connu la tension extrême de l'aventure. À moins que vous soyez parti en quête d'un ordre d'adeptes psychiques où vous avez passé des années à apprendre comment manifester vos facultés.

Niveau 3 : Lames psychiques

Vous pouvez faire apparaître des lames faites d'énergie psychique. Chaque fois que vous entreprenez l'action Attaque ou une attaque d'Opportunité, vous pouvez manifester une lame psychique dans votre main libre pour effectuer l'attaque avec cette arme. La lame magique présente les traits suivants :

Catégorie d'arme : courante, de corps-à-corps
Dégâts si l'attaque touche : 1d6 psychiques + le modificateur de caractéristique utilisé pour le jet d'attaque
Propriétés : Finesse, Lancer (portée 12/36 m)
Botte : Ouverture (vous pouvez utiliser cette propriété, qui n'est pas décomptée dans le quota qui vous est alloué avec Bottes d'arme)

La lame disparaît aussitôt après avoir touché ou raté sa cible et ne laisse aucune marque quand elle inflige des dégâts.

Après avoir attaqué avec la lame à votre tour, vous pouvez effectuer une attaque avec arme de corps à corps ou à distance avec une seconde lame psychique, par une action Bonus au même tour, à condition que votre autre main soit libre pour la créer. Le dé de dégâts de cette attaque bonus est 1d4 et non 1d6.

Niveau 3 : Pouvoir psionique

Vous recélez une source d'énergie psionique. Elle est représentée par vos dés d'Énergie psionique, qui alimentent certains pouvoirs de cette sous-classe. La table Dés d'énergie d'Âme acérée indique le nombre de dés dont vous disposez lorsque vous atteignez certains niveaux de Roublard, ainsi que la taille de ces dés.

Dés d'énergie d'Âme acérée

Niveau de Roublard	Taille de dé	Nombre
3	D6	4
5	D8	6
9	D8	8
11	D10	8
13	D10	10
17	D12	12

YUHONG DING

Toutes les aptitudes de cette sous-classe qui recourent aux dés d'Énergie psionique n'utilisent que les dés octroyés par cette sous-classe. Certains de vos pouvoirs dépensent un dé d'Énergie psionique, comme précisé dans leur description ; vous ne pouvez pas recourir à un pouvoir qui nécessite d'utiliser un dé d'Énergie psionique si vous les avez tous dépensés.

Vous récupérez l'un de vos dés d'Énergie psionique dépensés lorsque vous terminez un Repos court, et les récupérez tous en terminant un Repos long.

Savoir-faire psionique. En cas d'échec à un test de caractéristique associé à une compétence ou à des outils dont vous avez la maîtrise, vous pouvez lancer un dé d'Énergie psionique et ajouter son résultat au test, ce qui peut transformer l'échec en réussite. Ce dé n'est dépensé que si le test réussit.

Murmures psychiques. Vous pouvez établir une communication télépathique entre vous et autrui. Au prix de l'action Magie, choisissez une ou plusieurs créatures que vous voyez, jusqu'à un maximum égal à votre bonus de maîtrise, puis lancez un dé d'Énergie psionique. Pendant un nombre d'heures égal au résultat du dé, les créatures choisies peuvent communiquer par télépathie avec vous, et réciproquement. Pour envoyer ou recevoir un message (pas d'action requise), vous-même et l'autre créature devez être dans un rayon de 1,5 km l'un de l'autre. Une créature peut mettre fin au lien télépathique à tout moment (pas d'action requise).

La première fois que vous recourez à ce pouvoir après un Repos long, vous ne dépensez pas le dé d'Énergie psionique. Chaque fois que vous l'utilisez après cela, vous dépensez le dé.

Niveau 9 : Lames spirituelles

Vous pouvez désormais utiliser les pouvoirs suivants avec vos Lames psychiques.

Lames chercheuses. Si vous effectuez un jet d'attaque avec votre Lame psychique et ratez la cible, vous pouvez lancer un dé d'Énergie psionique et en ajouter le résultat au jet d'attaque. Si l'attaque touche, le dé est dépensé.

Téléportation psychique. Par une action Bonus, vous manifestez votre Lame psychique, dépensez un dé d'Énergie psionique et le lancez, puis projetez la lame vers un espace inoccupé que vous voyez dans un rayon de 3 m multiplié par le résultat du dé. Vous vous téléportez alors dans cet espace et la lame disparaît.

Niveau 13 : Voile psychique

Vous pouvez tisser un voile d'énergie psychique statique pour vous dissimuler. Au prix de l'action Magie, vous recevez l'état Invisible pendant 1 heure ou jusqu'à ce que vous révoquiez cet effet (pas d'action requise). Si vous infligez des dégâts à une créature ou lui imposez un jet de sauvegarde, cette invisibilité prend fin aussitôt après.

Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un Repos long, ou dépenser un dé d'Énergie psionique (pas d'action requise), pour en récupérer l'usage.

Niveau 17 : Rupture spirituelle

Vous pouvez trancher l'esprit d'une créature avec vos Lames psychiques. Lorsque vous recourez à vos Lames psychiques pour infliger des dégâts d'Attaque sournoise à une créature, vous pouvez imposer à la cible un jet de sauvegarde de Sagesse (DD égal à 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise). En cas d'échec, la cible subit l'état Étourdi pendant 1 minute. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'état Étourdi sur elle-même en cas de réussite.

Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un Repos long, ou dépenser trois dés d'Énergie psionique (pas d'action requise), pour en récupérer l'usage.

EVYN FONG

Sous-classe d'Arnaqueur arcanique

Arnaqueur arcanique

Misez sur la discrétion maximale grâce à vos sorts profanes

Certains Roublards agrémentent leurs talents en matière de discrétion et d'agilité d'un soupçon de magie qui les aide à accomplir leur besogne. Parmi ces arnaqueurs arcaniques, il se trouve des pickpockets et des cambrioleurs, mais aussi des farceurs.

Niveau 3 : Passe-passe à distance

Lorsque vous lancez *main du mage*, vous pouvez la lancer par une action Bonus et octroyer à la main spectrale l'état Invisible. Vous contrôlez la main par une action Bonus, et par son biais, vous pouvez effectuer des tests de Dextérité (Escamotage).

Niveau 3 : Sorts

Vous avez appris à lancer des sorts. Reportez-vous au chapitre 7 pour les règles d'incantation. Les informations ci-après détaillent la façon d'utiliser ces règles en tant qu'Arnaqueur arcanique.

Sorts mineurs. Vous connaissez trois sorts mineurs : *main du mage* et deux autres sorts mineurs de votre choix dans la liste des sorts de Magicien (cf. la section de cette classe). *Piqûre mentale* et *illusion mineure* sont recommandés.

Chaque fois que vous gagnez un niveau de Roublard, vous pouvez remplacer l'un de vos sorts mineurs (à l'exception de *main du mage*) par un autre sort mineur de Magicien de votre choix.

Lorsque vous atteignez le niveau 10 de Roublard, vous apprenez un autre sort mineur de Magicien de votre choix.

Emplacements de sort. La table Sorts de l'Arnaqueur arcanique vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer vos sorts du 1er niveau et supérieur. Vous récupérez tous les emplacements de sort dépensés en terminant un Repos long.

Sorts préparés du 1er niveau et plus. Vous devez préparer la liste des sorts du 1er niveau et supérieur que cette aptitude vous permet de lancer. Pour commencer, choisissez trois sorts du 1er niveau du Magicien. *Charme-personne*, *déguisement* et *nappe de brouillard* sont recommandés.

Le nombre de sorts de votre liste augmente à mesure que vous recevez des niveaux de Roublard, comme l'indique la colonne Sorts préparés de la table Sorts de l'Arnaqueur arcanique. Chaque fois que ce nombre augmente, choisissez des sorts de Magicien supplémentaires jusqu'à ce que le nombre de sorts de votre liste corresponde au nombre indiqué dans la table Sorts de l'Arnaqueur arcanique. Ces sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sort. Si, par exemple, vous êtes un Roublard de niveau 7, votre liste de sorts préparés peut inclure cinq sorts de Magicien du 1er ou 2e niveau, répartis à votre guise.

NATHANIEL HIMAWAN, BILLY CHRISTIAN

Sorts de l'Arnaqueur arcanique

Niveau de Roublard	Sorts préparés	—Emplacements par niveau de sort—			
		1er	2e	3e	4e
3	3	2	—	—	—
4	4	3	—	—	—
5	4	3	—	—	—
6	4	3	—	—	—
7	5	4	2	—	—
8	6	4	2	—	—
9	6	4	2	—	—
10	7	4	3	—	—
11	8	4	3	—	—
12	8	4	3	—	—
13	9	4	3	2	—
14	10	4	3	2	—
15	10	4	3	2	—
16	11	4	3	3	—
17	11	4	3	3	—
18	11	4	3	3	—
19	12	4	3	3	1
20	13	4	3	3	1

Modification des sorts préparés. Chaque fois que vous gagnez un niveau de Roublard, vous pouvez remplacer un sort de votre liste par un autre sort de Magicien pour lequel vous disposez d'au moins un emplacement.

Caractéristique d'incantation. L'Intelligence est la caractéristique d'incantation de vos sorts de Magicien.

Focaliseur d'incantation. Vous pouvez vous servir d'un focaliseur arcanique comme focaliseur d'incantation de vos sorts de Magicien.

Niveau 9 : Embuscade magique

Si vous jouissez de l'état Invisible lorsque vous lancez un sort sur une créature, celle-ci a le Désavantage aux éventuels jets de sauvegarde qu'elle effectue contre ce sort lors du même tour.

Niveau 13 : Omniprésence

Vous recevez l'art de détourner l'attention de votre cible à l'aide de votre *main du mage*. Lorsque vous recourez à l'option Croc-en-jambe de Frappe malicieuse sur une créature, vous pouvez également utiliser cette option sur une autre créature située dans un rayon de 1,50 m de la main spectrale.

Niveau 17 : Voleur de sorts

Vous savez désormais comment chiper magiquement le savoir relatif aux incantations d'un autre lanceur de sorts.

Aussitôt après qu'une créature a lancé un sort qui vous cible ou vous inclut dans sa zone d'effet, vous pouvez jouer votre Réaction pour contraindre cette créature à effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. Le DD est égal à votre DD de sauvegarde des sorts. En cas d'échec, vous annulez l'effet du sort contre vous et volez les connaissances relatives à son incantation si celui-ci est au moins de 1er niveau et d'un niveau que vous pouvez lancer (ce n'est pas nécessairement un sort de Magicien). Pendant les 8 heures suivantes, ce sort est considéré comme préparé pour vous. La créature ne peut pas le lancer avant que ces 8 heures soient écoulées.

Une fois que vous avez volé un sort avec cette aptitude, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Sous-classe de l'Assassin

Assassin

Pratiquez l'art sinistre de la mort

L'entraînement d'un assassin se concentre sur le recours à la discrétion, au poison et au déguisement pour liquider les ennemis avec une redoutable efficacité. Si certains des Roublards qui s'engagent sur cette voie sont tueurs à gages, espions ou chasseurs de primes, les aptitudes de cette sous-classe sont tout aussi utiles aux aventuriers pour tenir tête aux adversaires monstrueux.

Niveau 3 : Assassinat

Formé à tendre une embuscade à une cible, vous recevez les bénéfices ci-après.

Frappe éclair. Pendant le premier round de chaque combat, vous avez l'Avantage aux jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué le moindre tour. Si votre Attaque sournoise touche une cible pendant ce round, la cible subit des dégâts supplémentaires du type de l'arme, d'un montant égal à votre niveau de Roublard.

Initiative. Vous avez l'Avantage aux jets d'Initiative.

Niveau 3 : Outils d'assassin

Vous recevez des accessoires de déguisement et un matériel d'empoisonneur, outils pour lesquels vous avez la maîtrise.

Niveau 9 : Expert en infiltration

Vous êtes passé expert dans les techniques ci-après qui facilitent vos infiltrations.

Mimétisme magistral. Vous imitez infailliblement l'élocution, la façon d'écrire ou ces deux traits propres à une tierce personne pour peu que vous ayez consacré au moins 1 heure à l'observer.

Visée mobile. Votre Vitesse n'est pas réduite à 0 par l'utilisation de Visée appliquée.

Niveau 13 : Armes envenimées

Lorsque vous recourez à l'option Poison de votre Frappe malicieuse, la cible subit également 2d6 dégâts de poison chaque fois qu'elle rate son jet de sauvegarde. Ces dégâts ne sont pas affectés par la Résistance aux dégâts de poison.

Niveau 17 : Coup meurtrier

Quand vous touchez avec votre Attaque sournoise lors du premier round d'un combat, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution (DD 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise), faute de quoi les dégâts de l'attaque sont doublés contre la cible.

IGNATIUS BUDI

Voleur

Chassez les trésors dans la peau de l'aventurier classique

Mélange de cambrioleur, de chasseur de trésor et d'explorateur, vous êtes la parfaite incarnation de l'aventurier. En plus d'améliorer votre agilité et votre discrétion, vous recevez des aptitudes utiles pour l'exploration des ruines et tirer le meilleur parti des objets magiques que vous y trouvez.

Niveau 3 : Mains lestes

Par une action Bonus, vous effectuez l'une des choses suivantes :

Escamotage. Effectuez un test de Dextérité (Escamotage) pour crocheter une serrure, désamorcer un piège avec les outils de voleur ou faire les poches.

Utilisation d'objet. Effectuez l'action Utilisation ou Magie pour utiliser un objet magique qui nécessite cette action.

Niveau 3 : Monte-en-l'air

Rompu à l'accès aux endroits difficiles, vous recevez les bénéfices ci-après.

Escaladeur. Vous recevez une Vitesse d'escalade égale à votre Vitesse.

Sauteur. Vous pouvez déterminer votre distance de saut en utilisant votre Dextérité plutôt que votre Force.

Niveau 9 : Furtivité suprême

Vous recevez l'option de Frappe malicieuse suivante.

Attaque furtive (coût : 1d6). Si vous jouissez de l'état Invisible consécutif à l'action Furtivité, l'attaque ne met pas fin à cet état à condition que vous terminiez le tour derrière un Abri supérieur ou un Abri total.

Niveau 13 : Utilisation d'objets magiques

Vous avez appris à tirer le meilleur parti des objets magiques, ce qui vous octroie les bénéfices suivants.

Charges. Chaque fois que vous utilisez une propriété d'objet magique qui dépense des charges, lancez 1d6. Sur un résultat de 6, vous utilisez la propriété sans dépenser la moindre charge.

Harmonisation. Vous pouvez être harmonisé avec un maximum de quatre objets à la fois.

Parchemins. Vous pouvez utiliser n'importe quel *parchemin de sort*, en recourant à l'Intelligence comme caractéristique d'incantation pour le sort qui y est inscrit. Si ce sort est un sort mineur ou un sort du 1er niveau, vous le lancez à coup sûr. Si le parchemin contient un sort de niveau supérieur, vous devez au préalable réussir un test d'Intelligence (Arcanes) (DD 10 + le niveau du sort). En cas de réussite, vous lancez le sort inscrit sur le parchemin. En cas d'échec, le parchemin se désintègre.

Niveau 17 : Réflexes de voleur

Vous avez acquis l'art de tendre une embuscade et d'échapper au danger promptement. Vous pouvez jouer deux tours lors du premier round de chaque combat. Vous jouez votre premier tour à votre rang d'Initiative normal et votre deuxième tour à ce même rang moins 10.

JODIE MUIR

Il en faut plus que le courroux d'un dragon blanc pour refroidir ces vaillants héros des Royaumes Oubliés : Laeral Maindargent, Drizzt Do'Urden et Vajra Safahr.

CHAPITRE 4

ORIGINES DES PERSONNAGES

CE CHAPITRE PASSE EN REVUE LES DEUX composantes des origines de tout aventurier : son historique et l'espèce à laquelle il appartient. Ensemble, ces éléments esquissent les premières expériences et l'origine familiale de votre personnage avant qu'il ne se lance dans l'aventure et n'apprenne les aptitudes d'une classe (décrites au chapitre 3).

COMPOSANTES DES ORIGINES

Chaque élément des origines de votre personnage reflète un aspect de celui-ci, sa vie et les circonstances qui l'ont conduit sur la voie de l'aventure.

Si vous aviez opté pour un historique ou une espèce d'un ouvrage précédent, référez-vous à l'encadré Historiques et espèces d'anciens ouvrages, au chapitre 2, pour savoir comment les marier aux options présentées ci-après.

HISTORIQUES DE PERSONNAGE

L'historique de votre personnage est un ensemble d'éléments disparates qui symbolise le lieu et l'occupation de votre héros en herbe avant qu'il embrasse la carrière d'aventurier.

Chaque historique comprend une brève description du passé éventuel de votre personnage. Modifiez les détails de cet embryon narratif comme bon vous semble.

ÉLÉMENTS D'HISTORIQUE

Chaque historique comprend les éléments ci-après.

Valeurs de caractéristique. L'historique répertorie trois des valeurs de caractéristique de votre personnage. Augmentez l'une d'elles de 2 et une autre de 1, ou augmentez les trois valeurs de 1. Ces augmentations ne peuvent en aucun cas porter une valeur au-dessus de 20.

Don. Chaque historique octroie à votre personnage un don d'origines spécifique (les dons sont détaillés au chapitre 5).

Maîtrises de compétence. Chaque historique octroie à votre personnage la maîtrise de deux compétences.

Maîtrise d'outils. Chaque historique confère au personnage la maîtrise d'un outil : soit un outil spécifique, soit un outil choisi dans la panoplie des outils d'artisan. Les outils sont détaillés au chapitre 6.

Équipement. Chaque historique offre le choix entre un ensemble d'équipement ou 50 po.

ESPÈCES DES PERSONNAGES

Lorsque vous choisissez l'espèce de votre personnage, vous déterminez s'il est humain ou appartient à une espèce fantastique, comme drakéide ou gnome.

Les peuples du multivers de D&D proviennent de mondes très différents et comprennent maintes formes de vie intelligentes. L'espèce d'un personnage-joueur est l'ensemble des traits de jeu que l'aventurier reçoit en choisissant d'incarner l'une ou l'autre de ces formes de vie.

Certaines espèces puisent leurs origines dans un seul monde, plan d'existence ou dieu, tandis que d'autres sont apparues simultanément sur plusieurs mondes. Quelle que soit la genèse d'une espèce, ses membres se sont répandus dans le multivers et ont façonné des cultures distinctes.

Les membres de la plupart des espèces vivent environ 80 ans, sauf exceptions mentionnées dans le texte sur les espèces du présent chapitre. Quelle que soit leur longévité, les membres de toutes les espèces atteignent la maturité physique à peu près au même âge. Votre personnage peut avoir n'importe quel âge pourvu qu'il ne dépasse pas l'espérance de vie propre à son espèce.

ÉLÉMENTS D'UNE ESPÈCE

Le fait d'appartenir à une espèce inclut les éléments ci-après.

Type de créature. L'espèce d'un personnage détermine son type de créature, qui est décrit dans le glossaire de règles. Toutes les espèces présentées dans ce chapitre sont Humanoïdes ; des espèces non Humanoïdes jouables figurent dans d'autres ouvrages de D&D.

Catégorie de taille. L'espèce de votre personnage détermine sa catégorie de taille. Les individus d'une même espèce couvrent un large éventail de tailles, et certaines présentent une telle diversité de gabarits que vous pouvez choisir si votre personnage est de taille P ou de taille M.

Vitesse. L'espèce de votre personnage détermine sa Vitesse.

Traits spéciaux. Chaque espèce confère au personnage des traits spéciaux : des caractéristiques uniques basées sur la physiologie ou la nature magique de l'espèce considérée. Lorsque vous choisissez une espèce, votre personnage reçoit tous les traits spéciaux indiqués pour celle-ci. Certains traits impliquent d'opérer un choix parmi plusieurs options.

DESCRIPTION DES HISTORIQUES

Seize historiques sont présentés dans cette section par ordre alphabétique :

Acolyte	Fermier	Sage
Artisan	Garde	Scribe
Artiste	Guide	Soldat
Charlatan	Marchand	Voyageur
Criminel	Marin	
Ermite	Noble	

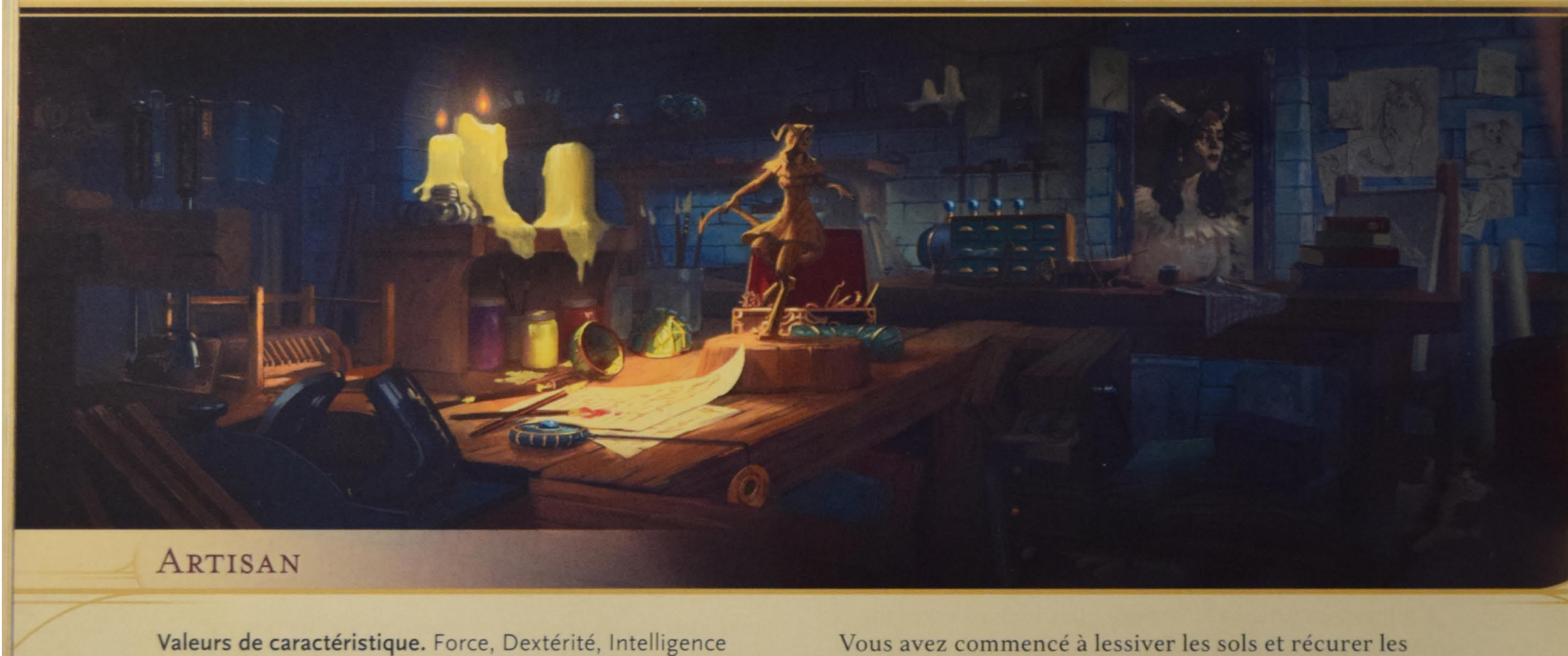
CHRIS RALLIS

Acolyte

Valeurs de caractéristique. Intelligence, Sagesse, Charisme
Don. Initié à la magie (Clerc) (cf. chapitre 5)
Maîtrises de compétence. Intuition et Religion
Maîtrise d'outils. Matériel de calligraphe
Équipement. *Choisissez A ou B :* (A) Matériel de calligraphe, livre (de prières), symbole sacré, parchemin (10 feuilles), robe, 8 po ; ou (B) 50 po

Vous étiez au service d'un temple, situé en ville ou isolé dans quelque bosquet sacré. Vous y accomplissiez des rites religieux en l'honneur d'une divinité ou d'un panthéon. Vous avez servi sous la tutelle d'un prêtre et étudié la religion. Grâce à l'instruction prodiguée par ce prêtre et à votre propre dévotion, vous avez également appris à canaliser un minimum de puissance divine au service de votre lieu de culte et des fidèles qui venaient y prier.

TITUS LUNTER



Artisan

Valeurs de caractéristique. Force, Dextérité, Intelligence
Don. Façonneur (cf. chapitre 5)
Maîtrises de compétence. Investigation et Persuasion
Maîtrise d'outils. *Choisissez un type parmi les outils d'artisan* (cf. chapitre 6)
Équipement. *Choisissez A ou B :* (A) Outils d'artisan (identiques à ci-dessus), 2 sacoches, tenue de voyage, 32 po ; ou (B) 50 po

Vous avez commencé à lessiver les sols et récurer les plans de travail dans l'atelier d'un artisan pour quelques piécettes par jour dès que vous avez eu la force de porter un seau. Sitôt en âge de débuter votre apprentissage, vous avez appris à créer des objets artisanaux de base, ainsi qu'à amadouer les clients difficiles. Votre métier vous a également permis d'acquérir un sens aigu du détail.

LUCA BANCONE

Artiste

Valeurs de caractéristique. Force, Dextérité, Charisme
Don. Musicien (cf. chapitre 5)
Maîtrises de compétence. Acrobaties et Représentation
Maîtrise d'outils. *Choisissez un instrument de musique* (cf. chapitre 6)
Équipement. *Choisissez A ou B :* (A) Instrument de musique (identique à ci-dessus), 2 costumes, miroir, parfum, tenue de voyage, 11 po ou (B) 50 po

Vous avez passé le plus clair de votre jeunesse à suivre les foires et carnavals itinérants, effectuant de menus travaux pour les musiciens et acrobates en échange de leçons. Vous avez peut-être appris à marcher sur une corde raide, à jouer du luth dans un style particulier ou à réciter des poèmes avec une diction impeccable. Aujourd'hui encore, vous aimez être applaudi et rêvez de remonter sur scène.

KENNY VO

Charlatan

Valeurs de caractéristique. Dextérité, Constitution, Charisme
Don. Doué (cf. chapitre 5)
Maîtrises de compétence. Escamotage et Tromperie
Maîtrise d'outils. Matériel de contrefaçon
Équipement. *Choisissez A ou B :* (A) Matériel de contrefaçon, beaux habits, costume, 15 po ; ou (B) 50 po

Sitôt en âge de commander une bière, vous avez eu votre tabouret favori dans toutes les tavernes à quinze kilomètres à la ronde de votre lieu de naissance. Ces virées régulières vous ont appris l'art de vendre du rêve aux malheureux en quête d'un bobard réconfortant, qu'il s'agisse d'une potion prétendument miraculeuse ou d'un titre de naissance contrefait.

LUCA BANCONE

Criminel

Valeurs de caractéristique. Dextérité, Constitution, Intelligence
Don. Vigilant (cf. chapitre 5)
Maîtrises de compétence. Discrétion et Escamotage
Maîtrise d'outils. Outils de voleur
Équipement. *Choisissez A ou B :* (A) 2 dagues, outils de voleur, 2 sacoches, pied-de-biche, tenue de voyage, 16 po ; ou (B) 50 po

Vous gagniez votre pain dans les ruelles sombres, en coupant des bourses ou en cambriolant des échoppes. Peut-être faisiez-vous partie d'une petite bande de malfrats partageant les mêmes idées et veillant les uns sur les autres. Ou peut-être étiez-vous un loup solitaire, luttant seul contre la guilde de voleurs locale et d'autres brigands plus redoutables encore.

NOOR RAHMAN

Ermite

Valeurs de caractéristique. Constitution, Sagesse, Charisme
Don. Guérisseur (cf. chapitre 5)
Maîtrises de compétence. Médecine et Religion
Maîtrise d'outils. Matériel d'herboriste
Équipement. *Choisissez A ou B :* (A) Bâton de combat, matériel d'herboriste, huile (3 flasques), lampe, livre (philosophie), sac de couchage, tenue de voyage, 16 po ; ou (B) 50 po

Vous avez passé vos jeunes années isolé dans une hutte ou un monastère situé bien au-delà des limites du bourg le plus proche. À l'époque, vos seuls compagnons étaient les créatures de la forêt et les braves gens qui venaient de temps à autre vous apporter des nouvelles du vaste monde et du ravitaillement. Cette solitude vous a permis de passer de nombreuses heures à réfléchir aux mystères de la création.

PEDRO CARDOSO

Fermier

Valeurs de caractéristique. Force, Constitution, Sagesse
Don. Robuste (cf. chapitre 5)
Maîtrises de compétence. Dressage et Nature
Maîtrise d'outils. Outils de charpentier
Équipement. *Choisissez A ou B :* (A) Serpe, outils de charpentier, trousse de soins, pelle, pot en fer, tenue de voyage, 30 po ; ou (B) 50 po

Vous avez grandi près de la terre. Les années passées à vous occuper des bêtes et à cultiver la terre vous ont permis de gagner en patience et en robustesse. Vous savez apprécier les bienfaits de la nature et nourrissez un profond respect pour sa colère.

KENNY VO

Garde

Valeurs de caractéristique. Force, Intelligence, Sagesse
Don. Vigilant (cf. chapitre 5)
Maîtrises de compétence. Athlétisme et Perception
Maîtrise d'outils. *Choisissez un type de boîte de jeux* (cf. chapitre 6)
Équipement. *Choisissez A ou B :* (A) Arbalète légère + 20 carreaux, carquois, lance, boîte de jeux (identique à ci-dessus), lanterne à capote, menottes, tenue de voyage, 12 po ; ou (B) 50 po

Vos pieds vous font mal à la simple évocation des longues heures passées à monter la garde dans la tour. Vous avez appris à garder un œil par-delà le rempart, à l'affût des maraudeurs venant de la forêt voisine, et l'autre sur la rue, afin de repérer les coupe-jarrets et les fauteurs de troubles.

NOOR RAHMAN

Guide

Valeurs de caractéristique. Dextérité, Constitution, Sagesse
Don. Initié à la magie (Druide) (cf. chapitre 5)
Maîtrises de compétence. Discrétion et Survie
Maîtrise d'outils. Outils de cartographe
Équipement. *Choisissez A ou B :* (A) Arc court + 20 flèches, carquois, outils de cartographe, sac de couchage, tente, tenue de voyage, 3 po ; ou (B) 50 po

Vous avez grandi en plein air, loin des terres habitées. Pour toute maison, vous aviez l'endroit où vous dérouliez votre sac de couchage. La nature sauvage recèle des merveilles : monstres étranges, forêts et cours d'eau vierges, ruines de halls fabuleux, jadis foulés par les géants, désormais envahies par la végétation ; et vous avez appris à explorer tout cela sans aide. Les prêtres de la nature Amicaux que vous guidiez parfois vous ont enseigné à canaliser la magie de la nature.

EREL MAATITA

Marchand

Valeurs de caractéristique. Constitution, Intelligence, Charisme
Don. Chanceux (cf. chapitre 5)
Maîtrises de compétence. Dressage et Persuasion
Maîtrise d'outils. Instruments de navigateur
Équipement. *Choisissez A ou B :* (A) Instruments de navigateur, 2 sacoches, tenue de voyage, 22 po ; ou (B) 50 po

Apprenti auprès d'un négociant, d'un chef caravanier ou d'un commerçant ayant pignon sur rue, vous avez appris les bases du commerce. Vous avez roulé votre bosse et gagné votre vie en achetant et en vendant les matières premières dont les artisans ont besoin pour exercer leur métier ou les produits finis de ces mêmes artisans. Peut-être transportiez-vous ces marchandises d'un endroit à l'autre (par bateau, chariot ou caravane), à moins que vous ne les achetiez à des marchands ambulants venus jusque dans votre boutique.

KAMILA SZUTENBERG

Marin

Valeurs de caractéristique. Force, Dextérité, Sagesse
Don. Bagarreur de tavernes (cf. chapitre 5)
Maîtrises de compétence. Acrobaties et Perception
Maîtrise d'outils. Instruments de navigateur
Équipement. *Choisissez A ou B :* (A) Dague, instruments de navigateur, corde, tenue de voyage, 20 po ; ou (B) 50 po

Vous avez vécu l'existence du grand large, le vent dans le dos, le pont oscillant sous vos pieds. Tour à tour perché sur les tabourets d'innombrables tavernes de ports dont vous avez oublié les noms et confronté à de puissantes tempêtes, vous avez échangé maints récits avec le peuple de la mer.

NOOR RAHMAN

Noble

Valeurs de caractéristique. Force, Intelligence, Charisme
Don. Doué (cf. chapitre 5)
Maîtrises de compétence. Histoire et Persuasion
Maîtrise d'outils. *Choisissez un type de boîte de jeux* (cf. chapitre 6)
Équipement. *Choisissez A ou B :* (A) Boîte de jeux (du même type que ci-dessus), beaux habits, parfum, 29 po ; ou (B) 50 po

Vous avez passé votre enfance dans un château, au milieu de l'opulence, du pouvoir et des privilèges. Votre famille de la petite aristocratie a veillé à ce que vous receviez une éducation de premier ordre, que vous avez pour moitié appréciée et pour moitié détestée. Cette vie de château, en particulier les nombreuses heures passées à observer votre famille à la cour, vous a en tout cas beaucoup appris sur l'autorité.

NOOR RAHMAN

Sage

Valeurs de caractéristique. Constitution, Intelligence, Sagesse
Don. Initié à la magie (Magicien) (cf. chapitre 5)
Maîtrises de compétence. Arcanes et Histoire
Maîtrise d'outils. Matériel de calligraphe
Équipement. *Choisissez A ou B :* (A) Bâton de combat, matériel de calligraphe, livre (d'histoire), parchemin (8 feuilles), robe, 8 po ; ou (B) 50 po

Vos années de formation ont été consacrées à voyager de manoir en monastère, où vous accomplissiez divers menus travaux et services en échange de l'accès à la bibliothèque. Vous avez passé de longues soirées plongé dans l'étude des livres et des parchemins, à engranger le savoir du multivers et quelques rudiments de magie, et vous aspirez à davantage.

LIXIN YIN

Scribe

Valeurs de caractéristique. Dextérité, Intelligence, Sagesse
Don. Doué (cf. chapitre 5)
Maîtrises de compétence. Investigation et Perception
Maîtrise d'outils. Matériel de calligraphe
Équipement. *Choisissez A ou B :* (A) Matériel de calligraphe, beaux habits, lampe, huile (3 flasques), parchemin (12 feuilles), 23 po ; ou (B) 50 po

Vous avez passé vos années de formation dans un scriptorium, un monastère dédié à la préservation du savoir ou quelque administration, où l'on vous a appris à écrire lisiblement et à produire des textes impeccables. Vous avez pu rédiger des documents administratifs ou recopier des ouvrages littéraires. À moins que vous n'ayez quelque talent en matière de poésie, de narration ou de recherche érudite. Par-dessus tout, vous montrez un grand souci du détail, ce qui vous permet d'éviter de truffer d'erreurs les documents que vous copiez ou créez.

KAMILA SZUTENBERG

Soldat

Valeurs de caractéristique. Force, Dextérité, Constitution
Don. Sauvagerie martiale (cf. chapitre 5)
Maîtrises de compétence. Athlétisme et Intimidation
Maîtrise d'outils. *Choisissez un type de boîte de jeux* (cf. chapitre 6)
Équipement. *Choisissez A ou B :* (A) Arc court + 20 flèches, carquois, lance, boîte de jeux (du même type que ci-dessus), trousse de soins, tenue de voyage, 14 po ; ou (B) 50 po

Formé aux rudiments de la guerre sitôt adulte, vous ne gardez que de rares et précieux souvenirs de ce que fut votre vie avant le métier des armes. Vous avez la bataille dans le sang. Il vous arrive de vous surprendre à exécuter par réflexe vos tout premiers exercices de combat. Vous avez fini par mettre à profit cet entraînement sur le champ de bataille, en faisant la guerre pour protéger le royaume.

FABIA SANS

Voyageur

Valeurs de caractéristique. Dextérité, Sagesse, Charisme
Don. Chanceux (cf. chapitre 5)
Maîtrises de compétence. Discrétion et Intuition
Maîtrise d'outils. Outils de voleur
Équipement. *Choisissez A ou B :* (A) 2 dagues, outils de voleur, boîte de jeux (tout type), sac de couchage, 2 sacoches, tenue de voyage, 16 po ; ou (B) 50 po

Vous avez grandi dans la rue, entouré de marginaux aussi misérables que vous, dont certains étaient vos amis et d'autres des rivaux. Vous dormiez où vous pouviez et faisiez divers petits boulots pour survivre. Parfois, lorsque la faim se faisait trop pressante, vous aviez recours au vol. Pour autant, vous n'avez jamais perdu votre fierté ni renoncé à l'espoir. Le destin n'en a pas terminé avec vous.

JONAS DE RO

Description des espèces

Dix espèces sont présentées dans cette section par ordre alphabétique : aasimar, drakéide, elfe, gnome, goliath, halfelin, humain, nain, orc et tieffelin.

Aasimar

Les aasimars (prononcer « AH-zi-mar » sont des mortels dont l'âme contient une étincelle des Plans Supérieurs. Qu'ils descendent d'un être angélique ou soient investis d'un pouvoir céleste, ils peuvent attiser cette étincelle pour apporter la lumière, la guérison et la fureur des cieux.

Toute population de mortels peut engendrer des aasimars. Ils ressemblent à leurs parents, mais vivent jusqu'à 160 ans et manifestent des traits qui rappellent leur ascendance céleste : taches de rousseur métalliques, yeux lumineux, auréole ou couleur de peau d'un ange (soit argent, vert opalescent ou rouge cuivré). Ces aspects, de prime abord subtils, deviennent plus manifestes lorsque l'aasimar apprend à révéler sa pleine nature céleste.

Traits des aasimars

Type de créature. Humanoïde

Catégorie de taille. M (moyenne, entre 1,20 m et 2,15 m) ou P (petite, de 60 cm à 1,20 m), à choisir lors de la sélection de l'espèce

Vitesse. 9 m

En tant qu'aasimar, vous disposez des traits spéciaux suivants.

Mains guérisseuses. Au prix de l'action Magie, vous touchez physiquement une créature et jetez autant de d4 que votre bonus de maîtrise. La créature récupère autant de points de vie que le total obtenu. Une fois que vous avez utilisé ce trait, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Porte-lumière. Vous connaissez le sort mineur *lumière*. Le Charisme est la caractéristique d'incantation associée.

Résistance céleste. Vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts nécrotiques et radiants.

Vision dans le noir. Vous disposez de la Vision dans le noir sur 18 m.

Révélation céleste. Lorsque vous atteignez le niveau de personnage 3, vous pouvez vous transformer par une action Bonus en utilisant l'une des options ci-dessous (choisissez l'option à chaque transformation). La transformation dure 1 minute ou jusqu'à ce que vous y mettiez un terme (pas d'action requise). Vous devez terminer un Repos long avant de pouvoir vous retransformer ainsi.

Une fois à chacun de vos tours tant que persiste cette transformation, vous pouvez infliger des dégâts supplémentaires à une cible lorsque vous lui infligez des dégâts par une attaque ou un sort. Le montant de ces dégâts supplémentaires est égal à votre bonus de maîtrise, et ils sont de type nécrotiques pour Linceul nécrotique, ou radiants pour Ailes célestes et Radiance intérieure.

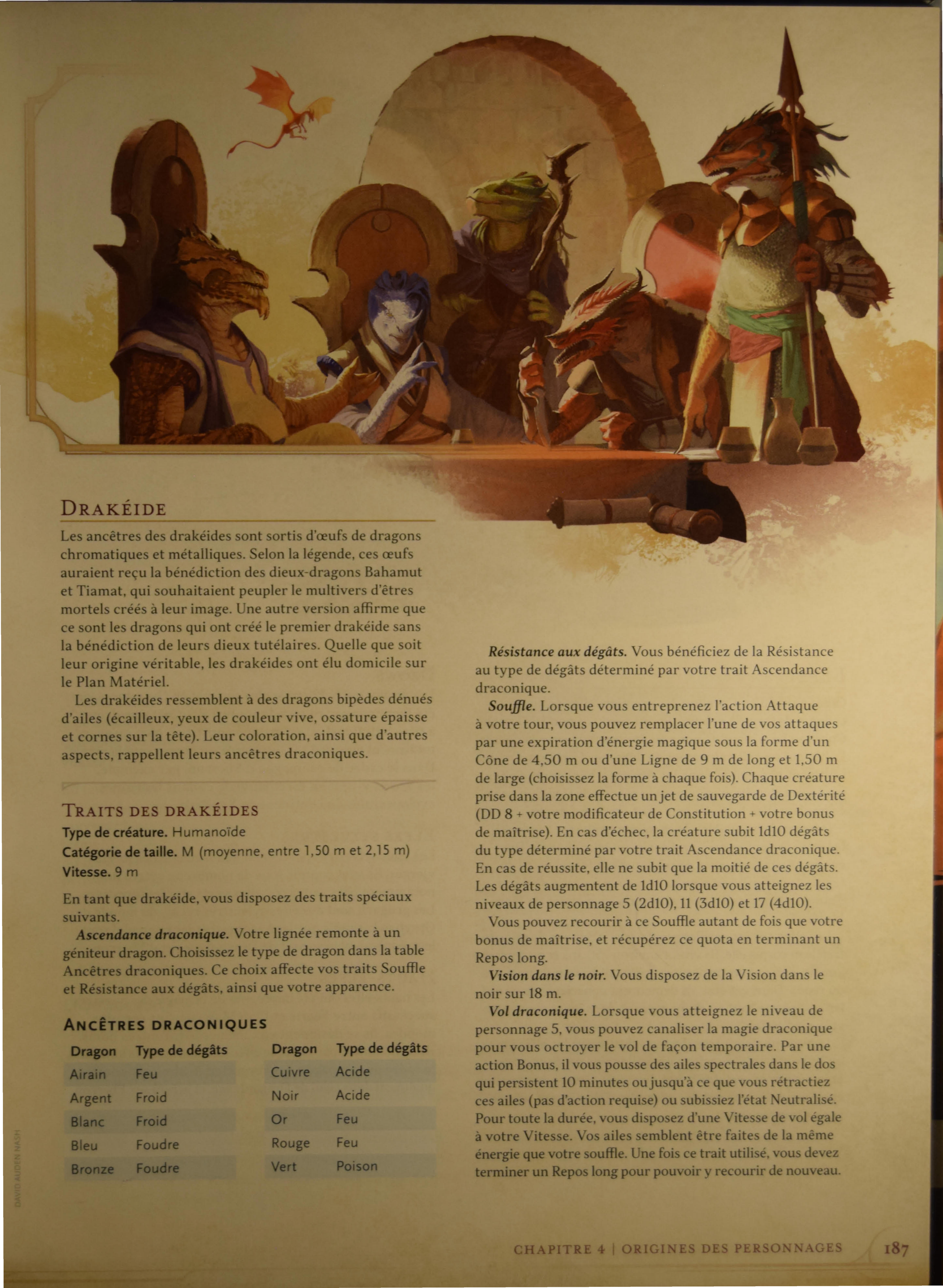
Voici vos options de transformation :

Ailes célestes. Deux ailes intangibles se déploient dans votre dos. Jusqu'à la fin de la transformation, vous disposez d'une Vitesse de vol égale à votre Vitesse.

Linceul nécrotique. Vos yeux se muent en puits de ténèbres et deux ailes spectrales se déploient dans votre dos. Les créatures autres que vos alliés dans un rayon de 3 m doivent réussir un jet de sauvegarde de Charisme (DD égal à 8 + votre modificateur de Charisme et votre bonus de maîtrise) sous peine de subir l'état Effrayé jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Radiance intérieure. Une lumière intense émane de vos yeux et de votre bouche. Pour toute la durée, vous produisez une Lumière vive sur un rayon de 3 m et une Lumière faible sur 3 m de plus ; à la fin de chacun de vos tours, toute créature dans un rayon de 3 m subit autant de dégâts radiants que votre bonus de maîtrise.

ALDO DOMINGUEZ



Drakéide

Les ancêtres des drakéides sont sortis d'œufs de dragons chromatiques et métalliques. Selon la légende, ces œufs auraient reçu la bénédiction des dieux-dragons Bahamut et Tiamat, qui souhaitaient peupler le multivers d'êtres mortels créés à leur image. Une autre version affirme que ce sont les dragons qui ont créé le premier drakéide sans la bénédiction de leurs dieux tutélaires. Quelle que soit leur origine véritable, les drakéides ont élu domicile sur le Plan Matériel.

Les drakéides ressemblent à des dragons bipèdes dénués d'ailes (écailleux, yeux de couleur vive, ossature épaisse et cornes sur la tête). Leur coloration, ainsi que d'autres aspects, rappellent leurs ancêtres draconiques.

Traits des drakéides

Type de créature. Humanoïde
Catégorie de taille. M (moyenne, entre 1,50 m et 2,15 m)
Vitesse. 9 m

En tant que drakéide, vous disposez des traits spéciaux suivants.

Ascendance draconique. Votre lignée remonte à un géniteur dragon. Choisissez le type de dragon dans la table Ancêtres draconiques. Ce choix affecte vos traits Souffle et Résistance aux dégâts, ainsi que votre apparence.

Ancêtres draconiques

Dragon	Type de dégâts	Dragon	Type de dégâts
Airain	Feu	Cuivre	Acide
Argent	Froid	Noir	Acide
Blanc	Froid	Or	Feu
Bleu	Foudre	Rouge	Feu
Bronze	Foudre	Vert	Poison

Résistance aux dégâts. Vous bénéficiez de la Résistance au type de dégâts déterminé par votre trait Ascendance draconique.

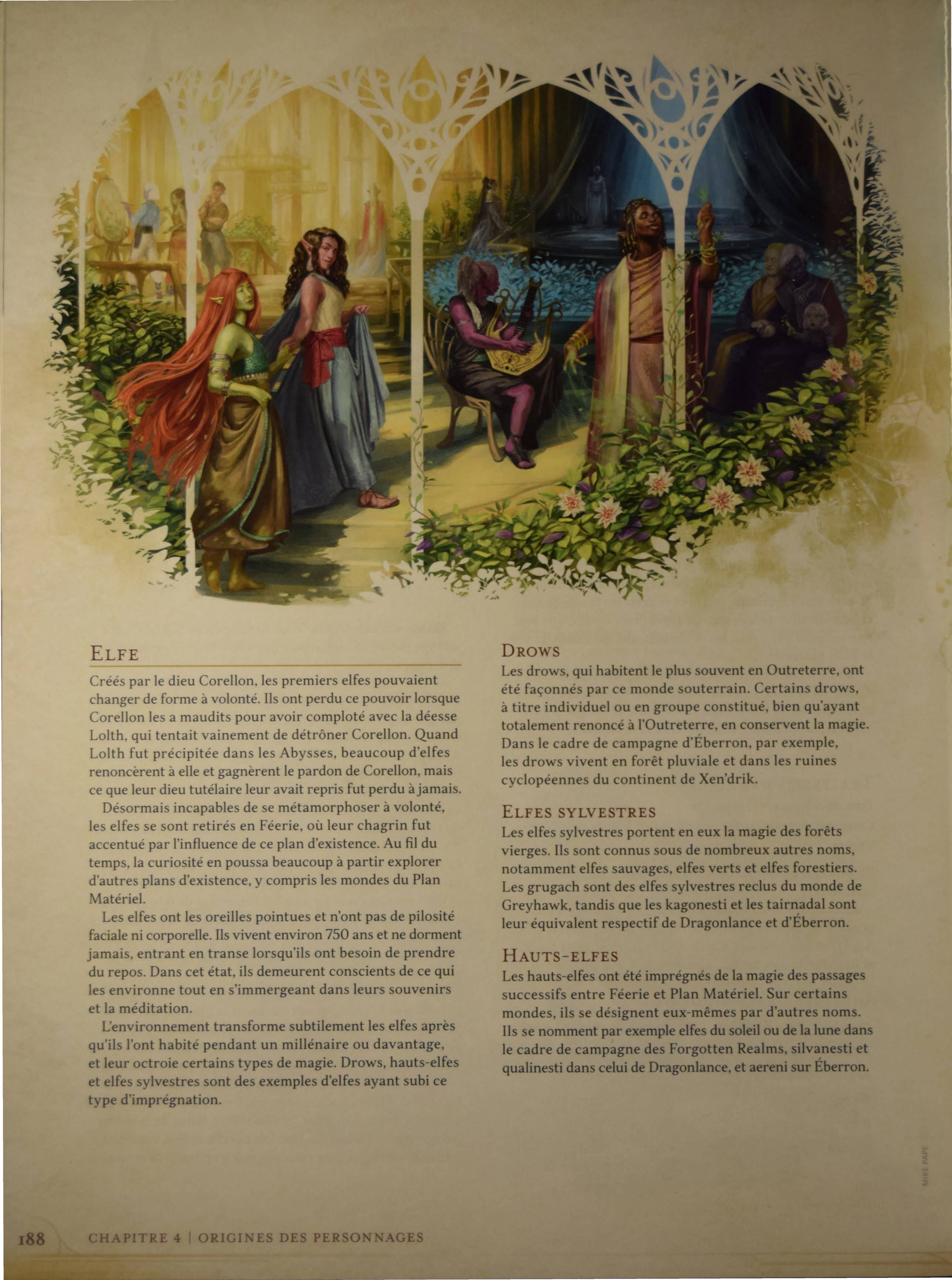
Souffle. Lorsque vous entreprenez l'action Attaque à votre tour, vous pouvez remplacer l'une de vos attaques par une expiration d'énergie magique sous la forme d'un Cône de 4,50 m ou d'une Ligne de 9 m de long et 1,50 m de large (choisissez la forme à chaque fois). Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité (DD 8 + votre modificateur de Constitution + votre bonus de maîtrise). En cas d'échec, la créature subit 1d10 dégâts du type déterminé par votre trait Ascendance draconique. En cas de réussite, elle ne subit que la moitié de ces dégâts. Les dégâts augmentent de 1d10 lorsque vous atteignez les niveaux de personnage 5 (2d10), 11 (3d10) et 17 (4d10).

Vous pouvez recourir à ce Souffle autant de fois que votre bonus de maîtrise, et récupérez ce quota en terminant un Repos long.

Vision dans le noir. Vous disposez de la Vision dans le noir sur 18 m.

Vol draconique. Lorsque vous atteignez le niveau de personnage 5, vous pouvez canaliser la magie draconique pour vous octroyer le vol de façon temporaire. Par une action Bonus, il vous pousse des ailes spectrales dans le dos qui persistent 10 minutes ou jusqu'à ce que vous rétractiez ces ailes (pas d'action requise) ou subissiez l'état Neutralisé. Pour toute la durée, vous disposez d'une Vitesse de vol égale à votre Vitesse. Vos ailes semblent être faites de la même énergie que votre souffle. Une fois ce trait utilisé, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

DAVID AUDEN NASH



Elfe

Créés par le dieu Corellon, les premiers elfes pouvaient changer de forme à volonté. Ils ont perdu ce pouvoir lorsque Corellon les a maudits pour avoir comploté avec la déesse Lolth, qui tentait vainement de détrôner Corellon. Quand Lolth fut précipitée dans les Abysses, beaucoup d'elfes renoncèrent à elle et gagnèrent le pardon de Corellon, mais ce que leur dieu tutélaire leur avait repris fut perdu à jamais.

Désormais incapables de se métamorphoser à volonté, les elfes se sont retirés en Féerie, où leur chagrin fut accentué par l'influence de ce plan d'existence. Au fil du temps, la curiosité en poussa beaucoup à partir explorer d'autres plans d'existence, y compris les mondes du Plan Matériel.

Les elfes ont les oreilles pointues et n'ont pas de pilosité faciale ni corporelle. Ils vivent environ 750 ans et ne dorment jamais, entrant en transe lorsqu'ils ont besoin de prendre du repos. Dans cet état, ils demeurent conscients de ce qui les environne tout en s'immergeant dans leurs souvenirs et la méditation.

L'environnement transforme subtilement les elfes après qu'ils l'ont habité pendant un millénaire ou davantage, et leur octroie certains types de magie. Drows, hauts-elfes et elfes sylvestres sont des exemples d'elfes ayant subi ce type d'imprégnation.

Drows

Les drows, qui habitent le plus souvent en Outreterre, ont été façonnés par ce monde souterrain. Certains drows, à titre individuel ou en groupe constitué, bien qu'ayant totalement renoncé à l'Outreterre, en conservent la magie. Dans le cadre de campagne d'Éberron, par exemple, les drows vivent en forêt pluviale et dans les ruines cyclopéennes du continent de Xen'drik.

Elfes sylvestres

Les elfes sylvestres portent en eux la magie des forêts vierges. Ils sont connus sous de nombreux autres noms, notamment elfes sauvages, elfes verts et elfes forestiers. Les grugach sont des elfes sylvestres reclus du monde de Greyhawk, tandis que les kagonesti et les tairnadal sont leur équivalent respectif de Dragonlance et d'Éberron.

Hauts-elfes

Les hauts-elfes ont été imprégnés de la magie des passages successifs entre Féerie et Plan Matériel. Sur certains mondes, ils se désignent eux-mêmes par d'autres noms. Ils se nomment par exemple elfes du soleil ou de la lune dans le cadre de campagne des Forgotten Realms, silvanesti et qualinesti dans celui de Dragonlance, et aereni sur Éberron.

MIKE PAPE

Un navire part d'une ville bâtie par les hauts-elfes.

JEDD CHEVRIER

Traits des elfes

Type de créature : Humanoïde
Catégorie de taille : M (moyenne, entre 1,50 m et 1,85 m)
Vitesse : 9 m

En tant qu'elfe, vous disposez des traits spéciaux suivants.

Ascendance féerique. Vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde visant à éviter l'état Charmé ou à y mettre un terme.

Lignage elfique. Vous appartenez à un lignage qui vous octroie des aptitudes surnaturelles. Choisissez-en un dans la table Lignages elfiques. Vous recevez le bénéfice du niveau 1 de ce lignage.

Lorsque vous atteignez les niveaux de personnage 3 et 5, vous apprenez un sort de niveau supérieur, comme indiqué sur la table. Ce sort est toujours considéré comme préparé pour vous. Vous pouvez le lancer une fois sans dépenser d'emplacement de sort et récupérez cette aptitude en terminant un Repos long. Vous pouvez également le lancer avec vos éventuels emplacements de sort de niveau adéquat.

L'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme est votre caractéristique d'incantation pour les sorts que vous lancez avec ce trait (décidez de la caractéristique lors de la sélection du lignage).

Sens aiguisés. Vous bénéficiez de la maîtrise de la compétence Intuition, Perception ou Survie au choix.

Transe. Vous vous passez de sommeil et la magie ne peut pas vous endormir. Vous pouvez terminer un Repos long en 4 heures si vous les passez en transe méditative durant laquelle vous restez en éveil.

Vision dans le noir. Vous disposez de la Vision dans le noir sur 18 m.

Lignages elfiques

Lignage	Niveau 1	Niveau 3	Niveau 5
Drow	La portée de votre Vision dans le noir passe à 36 m. Vous connaissez également le sort mineur *lumières dansantes*.	*lueurs féeriques*	*ténèbres*
Elfe sylvestre	Votre Vitesse passe à 10,50 m. Vous connaissez également le sort mineur *druidisme*.	*grande foulée*	*passage sans trace*
Haut-elfe	Vous connaissez le sort mineur *prestidigitation*. Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez remplacer ce sort mineur par un autre sort mineur de la liste de sorts du Magicien.	*détection de la magie*	*foulée brumeuse*

Gnome

Les gnomes sont des êtres magiques créés par les dieux de l'invention, des illusions et de la vie souterraine. Les premiers gnomes étaient rarement vus par les autres peuples en raison de leur nature discrète et de leur propension à résider dans des terriers en forêt. Leur déficit de taille, ils le compensaient par la ruse. Ils déroutaient les prédateurs au moyen de pièges et de tunnels labyrinthiques. Ils ont également appris la magie auprès de dieux comme Garl Brilledor, Baervan Ermiterrant et Baravar Sombretoge, qui leur rendaient visite sous un déguisement. Cette magie a fini par créer les lignages des gnomes des forêts et des gnomes des roches.

Les gnomes sont un peuple de petite taille aux grands yeux et aux oreilles pointues, qui vivent environ 425 ans. De nombreux gnomes aiment avoir un toit au-dessus de leur tête, quitte à ce que ce « toit » se résume à un chapeau.

Traits des gnomes

Type de créature : Humanoïde
Catégorie de taille : P (petite, entre 90 cm et 1,20 m)
Vitesse : 9 m

En tant que gnome, vous disposez des traits spéciaux suivants.

Lignage gnome. Vous appartenez à un lignage qui vous octroie des aptitudes surnaturelles. Choisissez l'une des options ci-après ; quelle que soit celle que vous choisissez, l'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme est votre caractéristique d'incantation pour les sorts que vous lancez avec ce trait (décidez de la caractéristique lors de la sélection du lignage) :

Gnome des forêts. Vous connaissez le sort mineur *illusion mineure*. Le sort *communication avec les animaux* est en outre considéré pour vous comme toujours préparé. Vous pouvez le lancer sans emplacement de sort autant de fois que votre bonus de maîtrise, et récupérez ce quota en terminant un Repos long. Vous pouvez en outre dépenser les emplacements de sort adaptés dont vous disposez pour lancer ce sort.

Gnome des roches. Vous connaissez les sorts mineurs *prestidigitation* et *réparation*. Vous pouvez en outre consacrer 10 minutes à lancer *prestidigitation* pour créer un appareil mécanique de taille TP (CA 5, 1 pv) tel qu'un jouet, un allume-feu ou une boîte à musique. Lorsque vous créez l'appareil, vous déterminez sa fonction en choisissant un effet parmi ceux de *prestidigitation* ; l'appareil produit cet effet chaque fois que vous-même ou une autre créature entreprenez une action Bonus pour l'activer par simple contact. Lorsque l'effet choisi comporte des options, vous devez en choisir une pour l'appareil à sa création. Si vous choisissez l'effet « allumage-extinction » du sort, par exemple, vous devez déterminer si l'appareil allume ou éteint le feu ; il ne peut pas faire les deux. Vous pouvez avoir trois appareils actifs de ce type à la fois, et chacun tombe en morceaux 8 heures après sa création ou lorsque vous le démantelez par simple contact en entreprenant l'action Utilisation.

Ruse gnome. Vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme.

Vision dans le noir. Vous disposez de la Vision dans le noir sur 18 m.

ERIC BELISLE

Goliath

Plus grands que la plupart des autres peuples, les goliaths sont de lointains descendants des géants. Chaque goliath porte les faveurs des tout premiers géants. Ces faveurs se manifestent de façon surnaturelle, par exemple en leur permettant de grandir en un clin d'œil afin d'approcher un court instant le gabarit de leurs imposants ancêtres.

Les goliaths jouissent d'une apparence physique qui rappelle leur ascendance gigante. Certains goliaths, par exemple, ressemblent à des géants des pierres, d'autres à des géants du feu. Quels que soient les géants qu'ils considèrent comme leurs ancêtres directs, les goliaths ont forgé leur propre sillon dans le multivers sans se soucier des querelles millénaires qui ont signé la perte des géants, et s'efforcent de tutoyer des sommets supérieurs à ceux atteints par ces mêmes ancêtres.

Traits des goliaths

Type de créature : Humanoïde
Catégorie de taille : M (moyenne, entre 2,15 m et 2,45 m)
Vitesse : 10,50 m

En tant que goliath, vous disposez des traits spéciaux suivants.

Ascendance gigante. Vous êtes un lointain descendant des géants. Choisissez l'un des bénéfices ci-après, une faveur surnaturelle liée à vos ancêtres ; vous pouvez recourir à ce bénéfice autant de fois que votre bonus de maîtrise et récupérez ce quota en terminant un Repos long :

Brûlure ignée (géants du feu). Lorsque vous touchez une cible avec un jet d'attaque et lui infligez des dégâts, vous pouvez infliger 1d10 dégâts de feu supplémentaires à cette cible.

Endurance de la pierre (géants des pierres). Lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez jouer votre Réaction pour lancer 1d12. Ajoutez votre modificateur de Constitution au résultat du dé et réduisez les dégâts de la somme obtenue.

Froid mordant (géants du givre). Lorsque vous touchez une cible avec un jet d'attaque et lui infligez des dégâts, vous pouvez infliger 1d6 dégâts de froid supplémentaires à cette cible et réduire sa Vitesse de 3 m jusqu'au début de votre tour suivant.

Renversement des coteaux (géants des collines). Lorsque vous touchez une créature de taille G ou inférieure avec un jet d'attaque et lui infligez des dégâts, vous pouvez faire subir à cette cible l'état À terre.

Saut des nuées (géants des nuages). Par une action Bonus, vous pouvez vous téléporter magiquement d'un maximum de 9 m dans un espace inoccupé que vous voyez.

Tonnerre des cieux (géants des tempêtes). Lorsque vous subissez des dégâts de la part d'une créature dans un rayon de 18 m, vous pouvez jouer votre Réaction pour lui infliger 1d8 dégâts de tonnerre.

Forme de géant. À partir du niveau de personnage 5, vous pouvez changer de catégorie de taille et devenir de taille G par une action Bonus, à condition que l'espace que vous occupez soit suffisamment vaste. Cette transformation dure 10 minutes ou jusqu'à ce que vous y mettiez un terme (pas d'action requise). Pour toute la durée, vous avez l'Avantage aux tests de Force et votre Vitesse augmente de 3 m. Une fois ce trait utilisé, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Forte carrure. Vous avez l'Avantage à tous les tests de caractéritique que vous effectuez pour mettre un terme à l'état Agrippé. Votre catégorie de taille est en outre considérée comme du cran immédiatement supérieur pour ce qui est de définir votre capacité de charge.

HINCHEL OR

Halfelin

Chéris et guidés par des dieux qui accordent de l'importance à la vie, à la maison et au foyer, les halfelins gravitent autour de havres bucoliques où famille et communauté sont le ciment de l'existence. Cela étant, maints halfelins ayant le goût des exploits et de l'aventure, ils se tournent tout naturellement vers la découverte, partent explorer le vaste monde et nouent de nouvelles amitiés en cours de route. Leur taille, semblable à celle d'un enfant humain, les aide à se fondre dans la foule et à se faufiler dans les moindres recoins.

Quiconque ayant côtoyé des halfelins, surtout s'ils sont aventuriers, a pu voir à l'œuvre la fameuse « chance des halfelins ». Dès qu'un halfelin est en danger de mort, c'est comme si quelque force invisible jouait en sa faveur. De nombreux halfelins croient au pouvoir de la chance et attribuent ce don inhabituel à un ou plusieurs de leurs dieux bienveillants, par exemple Yondalla, Brandobaris ou Charmalaine. Ce même don pourrait expliquer leur grande longévité (environ 150 ans).

On trouve toute sorte de communautés halfelines. Pour chaque comté isolé dans une région à l'écart du monde, il existe un syndicat du crime comme le Clan Boromar d'Éberron ou une bande de halfelins farouchement territoriaux, comme ceux du cadre de campagne Dark Sun.

Les halfelins qui préfèrent vivre sous terre sont parfois appelés Cœur-vaillant ou Forts. Les halfelins nomades, ainsi que ceux qui vivent parmi les humains et autres « grandes gens », sont quant à eux baptisés Pied-léger ou Grands.

Traits des halfelins

Type de créature : Humanoïde
Catégorie de taille : P (petite, entre 60 cm et 90 cm)
Vitesse : 9 m

En tant que halfelin, vous disposez des traits spéciaux suivants.

Agilité halfeline. Vous pouvez vous déplacer dans l'espace de toute créature d'une catégorie de taille supérieure à la vôtre, mais ne pouvez pas vous arrêter dans le même espace que celle-ci.

Brave. Vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde visant à éviter l'état Effrayé ou à y mettre un terme.

Chance. Lorsque vous obtenez un 1 au d20 d'un Test d20, vous pouvez relancer le dé, mais devez utiliser le nouveau résultat.

Discrétion naturelle. Il vous suffit d'être dans l'ombre d'une créature dont la catégorie de taille est d'au moins un cran supérieure à la vôtre pour pouvoir entreprendre l'action Furtivité.

JANE KATSUBO

Humain

Présents dans l'ensemble du multivers et aussi divers que nombreux, les humains s'efforcent d'accomplir le maximum au cours du temps qui leur est imparti. Ils font preuve d'une ambition et d'une ingéniosité qui sont applaudies, respectées et craintes sur de nombreux mondes.

Les humains jouissent d'une apparence aussi variée que les terriens, et vénèrent de nombreux dieux. Si les érudits sont en désaccord à propos des origines de l'espèce humaine, l'un des premiers rassemblements humains aurait eu lieu à Sigil, métropole en forme de tore située au centre du multivers et berceau du commun. C'est depuis cette ville que les humains se seraient disséminés aux quatre coins du multivers, avec dans leurs bagages le cosmopolitisme propre à la Cité des portes.

Traits des humains

Type de créature : Humanoïde

Catégorie de taille : M (moyenne, entre 1,20 m et 2,15 m) ou P (petite, de 60 cm à 1,20 m), à choisir lors de la sélection de l'espèce

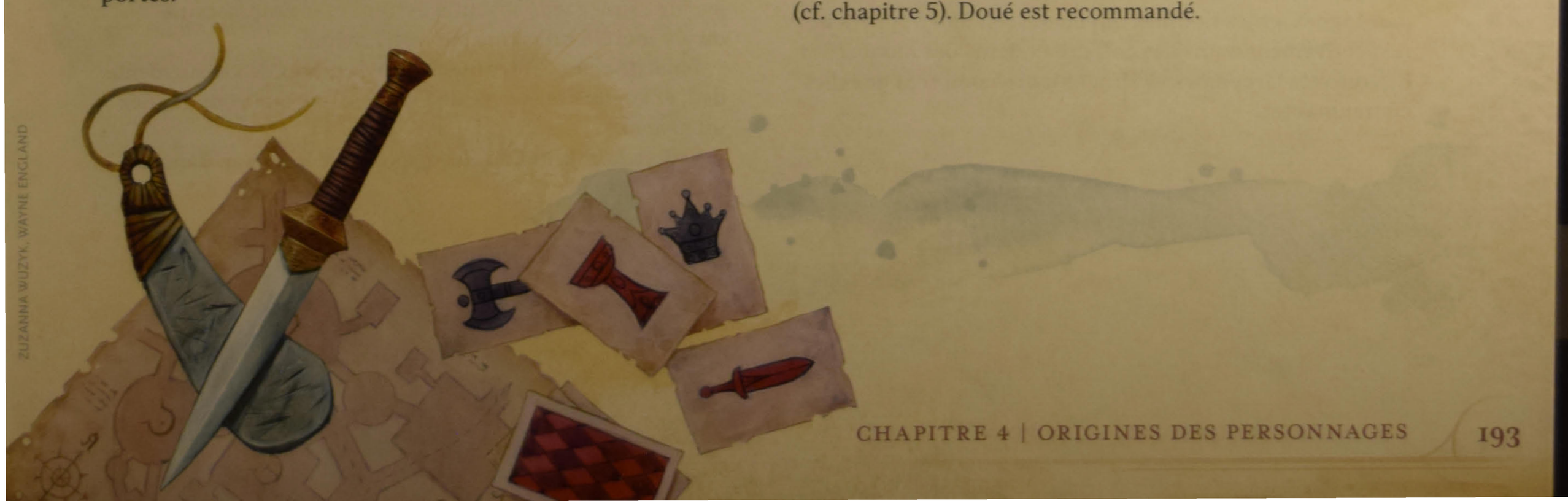
Vitesse : 9 m

En tant qu'humain, vous disposez des traits spéciaux suivants.

Compétent. Vous recevez la maîtrise d'une compétence de votre choix.

Ingénieux. Vous recevez l'Inspiration héroïque chaque fois que vous terminez un Repos long.

Polyvalent. Vous recevez le don d'origines de votre choix (cf. chapitre 5). Doué est recommandé.



ZUZANNA WUZYK, WAYNE ENGLAND

Nain

Façonnés par une divinité de la forge, les nains sont sortis de terre dans les temps anciens. Appelé différemment selon les mondes (Moradin, Réorx ou autre), ce dieu créateur a donné aux nains une affinité pour la pierre, le métal et pour la vie souterraine. Il les a en outre rendus solides comme le roc, puisqu'ils jouissent d'une longévité d'environ 350 ans.

Trapus et souvent barbus, les premiers nains creusèrent des villes et des forteresses à flanc de montagne ou sous la terre. Les plus anciennes légendes racontent leur confrontation avec les monstres des montagnes et d'Outreterre, géants immenses et autres horreurs souterraines. Inspirés par ces récits, les nains de toutes les cultures louent la bravoure, en particulier lorsqu'il est question de petits qui l'emportent sur les puissants.

Sur certains mondes du multivers, les premières colonies de nains ont été construites dans des collines ou des montagnes, et les familles qui en descendent s'appellent respectivement nains des collines et nains des montagnes. Les univers Greyhawk et Dragonlance comptent de telles communautés.

Traits des nains

Type de créature : Humanoïde
Catégorie de taille : M (moyenne, entre 1,20 m et 1,50 m)
Vitesse : 9 m

En tant que nain, vous disposez des traits spéciaux suivants.

Connaissance de la pierre. Par une action Bonus, vous recevez la Perception des vibrations à 18 m pendant 10 minutes. Cette Perception des vibrations nécessite que vous soyez sur une surface en pierre ou en contact physique avec une telle surface. Cette pierre peut être naturelle ou façonnée.

Vous pouvez recourir à cette action Bonus autant de fois que votre bonus de maîtrise, et récupérez ce quota en terminant un Repos long.

Résistance naine. Vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts de poison. Vous avez en outre l'Avantage aux jets de sauvegarde visant à éviter l'état Empoisonné ou à y mettre un terme sur vous-même.

Ténacité naine. Votre maximum de points de vie augmente de 1, et augmente encore de 1 chaque fois que vous gagnez un niveau.

Vision dans le noir. Vous disposez de la Vision dans le noir sur 36 m.

MIKE PAPE

MIKE PAPE

Orc

Les orcs sont la création de Gruumsh, un dieu puissant qui sillonnait jadis les grands espaces du Plan Matériel. Gruumsh a doté ses enfants de présents pour les aider à parcourir les plaines infinies, les vastes cavernes et les mers agitées, ainsi qu'à affronter les monstres qui y rôdent. Même lorsqu'ils se tournent vers d'autres dieux, les orcs conservent les dons de Gruumsh : endurance, détermination et capacité à voir dans les Ténèbres.

L'orc moyen est grand et puissamment bâti. Il a la peau grise, des oreilles très pointues et des canines inférieures proéminentes qui font songer à de petites défenses. Sur certains mondes, les jeunes orcs se voient narrer les grands voyages et exploits de leurs ancêtres. Inspirés par ces récits, maints orcs s'interrogent : Gruumsh les sommera-t-il d'égaler les hauts faits d'autrefois... et seront-ils dignes de ses faveurs ? D'autres orcs, heureux de savoir que ces vieilles histoires appartiennent à un passé révolu, s'attachent à chercher leur voie propre.

Traits des orcs

Type de créature : Humanoïde
Catégorie de taille : M (moyenne, entre 1,80 m et 2,15 m)
Vitesse : 9 m

En tant qu'orc, vous disposez des traits spéciaux suivants.

Acharnement. Si vous tombez à 0 point de vie sans être tué sur le coup, vous pouvez en fait vous retrouver à 1 point de vie. Une fois ce trait utilisé, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Poussée d'adrénaline. Vous pouvez entreprendre l'action Pointe par une action Bonus. Quand vous faites ainsi, vous recevez un nombre de points de vie temporaires égal à votre bonus de maîtrise.

Vous pouvez recourir à ce trait autant de fois que votre bonus de maîtrise, et récupérez ce quota en terminant un Repos court ou long.

Vision dans le noir. Vous disposez de la Vision dans le noir sur 36 m.

Tieffelin

Les tieffelins sont natifs des Plans Inférieurs ou ont un ancêtre fiélon qui en est originaire. Un tieffelin (prononcé tièf-LIN) est lié par le sang à un diable, un démon ou un autre fiélon. Héritage fiélon du tieffelin, ce lien avec les Plans Inférieurs s'accompagne d'une promesse de pouvoir, mais n'a aucun effet direct sur la boussole morale des individus.

Chaque tieffelin décide s'il vénère ou déplore cet héritage. Les trois héritages sont décrits ci-dessous.

Abyssal

L'entropie des Abysses, le chaos du Pandémonium et le désespoir des Carcères « parlent » aux tieffelins qui ont reçu l'héritage abyssal. Cornes, fourrure, défenses et odeur corporelle distinctive sont les traits physiques communs à ces tieffelins, dont la plupart ont du sang de démon qui coule dans leurs veines.

Chtonien

Les tieffelins qui ont reçu l'héritage chtonien ressentent non seulement l'attraction des Carcères, mais aussi l'avidité de la Géhenne et la noirceur de l'Hadès. Certains ont un aspect cadavérique. D'autres possèdent la beauté surnaturelle d'une succube, ou entretiennent un air de famille avec la guenaude nocturne, le yugoloth ou quelque autre ancêtre fiélon Neutre Mauvais.

Infernal

L'héritage infernal relie les tieffelins non seulement à la Géhenne, mais aussi aux Neuf Enfers et aux champs de bataille désolés de l'Achéron. Cornes, épines, queue fourchue, yeux mordorés et vague relent de soufre ou de fumée sont des traits physiques propres à ces tieffelins, dont beaucoup ont un démon pour ancêtre.

JODIE MUIR, JOHN GRELLO

Traits des tieffelins

Type de créature : Humanoïde

Catégorie de taille : M (moyenne, entre 1,20 m et 2,15 m) ou P (petite, de 90 cm à 1,20 m), à choisir lors de la sélection de l'espèce

Vitesse : 9 m

En tant que tieffelin, vous disposez des traits spéciaux suivants.

Héritage fiélon. Votre héritage vous octroie des aptitudes surnaturelles. Choisissez un héritage dans la table Héritages fiélons. Vous recevez le bénéfice de niveau 1 de l'héritage choisi.

Lorsque vous atteignez les niveaux de personnage 3 et 5, vous apprenez un sort de niveau supérieur, comme indiqué sur la table. Ce sort est toujours considéré comme préparé pour vous. Vous pouvez le lancer une fois sans dépenser d'emplacement de sort et récupérez cette aptitude en terminant un Repos long. Vous pouvez également le lancer avec vos éventuels emplacements de sort de niveau adéquat.

L'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme est votre caractéristique d'incantation pour les sorts que vous lancez avec ce trait (décidez de la caractéristique lors de la sélection de l'héritage).

Présence d'outre-monde. Vous connaissez le sort mineur *thaumaturgie*. Lorsque vous le lancez avec ce trait, le sort utilise la même caractéristique d'incantation que celle du trait Héritage fiélon.

Vision dans le noir. Vous disposez de la Vision dans le noir sur 18 m.

Héritages fiélons

Héritage	Niveau 1	Niveau 3	Niveau 5
Abyssal	Vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts de poison. Vous connaissez en outre le sort mineur *bouffée de poison*.	*rayon empoisonné*	*immobilisation de personne*
Chtonien	Vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts nécrotiques. Vous connaissez en outre le sort mineur *contact glacial*.	*simulacre de vie*	*rayon affaiblissant*
Infernal	Vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts de feu. Vous connaissez en outre le sort mineur *trait de feu*.	*représailles infernales*	*ténèbres*

CLINT CEARLEY

Les jumelles Weathermay-Foxgrove, Gennifer et Laurie, ainsi que les enquêteurs Alanik Ray et Arthur Sedgwick, luttent pour échapper aux horreurs du château de Ravenloft.

CHAPITRE 5

Dons

Le présent chapitre propose un large éventail de dons, des aptitudes spéciales indépendantes de la classe de personnage. Un don représente un talent ou un domaine d'expertise qui octroie des capacités spéciales au personnage. Il découle d'une formation, de l'expérience et d'aptitudes qui sortent du cadre de la simple classe.

Les sections ci-après expliquent comment s'articulent les dons et la façon dont ils sont triés par catégories.

Votre historique vous fournit un don et, à certains niveaux, votre classe vous octroie le don Amélioration de caractéristique ou la possibilité de choisir un autre don pour lequel vous remplissez les prérequis.

Quelle que soit la façon dont vous recevez un don, vous ne pouvez le prendre qu'une seule fois, sauf mention expresse dans sa description.

Description des dons

Les dons de ce chapitre sont organisés par catégorie : Origines, Général, Style de combat et Faveur épique, et rangés par ordre alphabétique au sein de chaque catégorie. Tous les dons sont listés par ordre alphabétique dans la table « Liste des dons ». Si un don peut être choisi plus d'une fois, un astérisque apparaît après son nom dans la table qui débute ci-contre.

Éléments d'un don

La description d'un don contient les éléments suivants, qui figurent après son intitulé.

Catégorie. Chaque don appartient à une catégorie, mentionnée dans le texte du don. S'il vous est demandé de choisir un don dans une catégorie spécifique, comme Origines, cette catégorie doit apparaître sous le nom du don choisi. S'il vous est demandé de choisir un don sans qu'une catégorie soit spécifiée, vous pouvez le choisir dans n'importe quelle catégorie.

Prérequis. Pour choisir un don, vous devez remplir les prérequis qui figurent dans sa description, sauf si une aptitude vous permet de choisir le don considéré sans conditions préalables. Si un prérequis fait mention d'une classe, vous devez disposer d'au moins 1 niveau dans cette classe pour sélectionner ce don.

Bénéfices. Les bénéfices d'un don sont passés en revue après la liste des prérequis. Si vous disposez d'un don, vous recevez ses bénéfices.

Répétable. Un don ne peut être sélectionné qu'une seule fois, sauf si la mention « Répétable » indique le contraire.

Liste des dons

Don	Catégorie
Adepte élémentaire*	Général
Affinité féerique	Général
Affinité ombreuse	Général
Amélioration de caractéristique*	Général
Archerie	Style de combat
Armes à deux mains	Style de combat
Armes de lancer	Style de combat
Athlète	Général
Bagarreur de tavernes	Origines
Broyeur	Général
Chanceux	Origines
Chef cuisinier	Général
Cogneur lourd	Général
Combat à deux armes	Style de combat
Combat à mains nues	Style de combat
Combat en aveugle	Style de combat
Combattant à deux armes	Général
Combattant monté	Général
Comédien	Général
Défense	Style de combat
Discret	Général
Doué*	Origines
Duel	Style de combat
Duelliste défensif	Général
Empoigneur	Général
Empoisonneur	Général
Esprit affûté	Général
Expert	Général
Expert de la charge	Général
Façonneur	Origines
Faveur d'attaque irrésistible	Faveur épique
Faveur de compétence	Faveur épique
Faveur de déplacement dimensionnel	Faveur épique
Faveur de l'esprit nocturne	Faveur épique
Faveur de mémoire magique	Faveur épique
Faveur de prouesse martiale	Faveur épique
Faveur de récupération	Faveur épique

ZOLTAN BOROS

Don	Catégorie
Faveur de Résistance aux énergies	Faveur épique
Faveur de vigueur	Faveur épique
Faveur de vision lucide	Faveur épique
Faveur de vitesse	Faveur épique
Faveur du destin	Faveur épique
Figure de proue	Général
Formation aux armes de guerre	Général
Gaillard	Général
Guérisseur	Origines
Incantateur d'élite	Général
Initié à la magie*	Origines
Interception	Style de combat
Mage de guerre	Général
Magie rituelle	Général
Maître d'armes	Général
Maître d'hast	Général
Maître-arbalétrier	Général
Maître des armures intermédiaires	Général
Maître des armures lourdes	Général
Maître des boucliers	Général
Mobile	Général
Musicien	Origines
Observateur	Général
Perforateur	Général
Protection	Style de combat
Protection intermédiaire	Général
Protection légère	Général
Protection lourde	Général
Résilient	Général
Robuste	Origines
Sauvagerie martiale	Origines
Sentinelle	Général
Télékinésiste	Général
Télépathe	Général
Tireur d'élite	Général
Trancheur	Général
Tueur de mages	Général
Vigilant	Origines

*Ce don peut être choisi plus d'une fois.

Dons d'origines

Ces dons appartiennent à la catégorie Origines.

Bagarreur de tavernes

Don d'origines

Vous recevez les bénéfices suivants.

Attaque à mains nues améliorée. Lorsque vous touchez avec votre attaque à mains nues et infligez des dégâts, vous pouvez infliger un total de dégâts contondants égal à 1d4 + votre modificateur de Force à la place des dégâts normaux d'attaque à mains nues.

Relancer des dégâts. Chaque fois que vous jouez un dé de dégâts pour votre attaque à mains nues, vous pouvez relancer le dé si le résultat est un 1, le nouveau jet s'appliquant alors.

Armement improvisé. Vous avez la maîtrise des armes improvisées.

Bourrade. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque à mains nues dans le cadre de votre action Attaque à votre tour, vous pouvez infliger les dégâts de l'attaque à la cible et la repousser de 1,50 m. Vous ne pouvez recourir à ce bénéfice qu'une seule fois par tour.

Chanceux

Don d'origines

Vous recevez les bénéfices suivants.

Points de chance. Vous disposez d'un nombre de points de chance égal à votre bonus de maîtrise et pouvez les dépenser pour obtenir les bénéfices suivants. Vous récupérez les points de chance dépensés en terminant un Repos long.

Avantage. Lorsque vous jouez un d20 dans le cadre d'un Test d20, vous pouvez dépenser 1 point de chance pour vous octroyer l'Avantage à ce jet.

Désavantage. Lorsqu'une créature joue un d20 dans le cadre d'un jet d'attaque contre vous, vous pouvez dépenser 1 point de chance pour lui imposer le Désavantage à ce jet.

WAYNE ENGLAND

Doué

Don d'origines

Vous recevez la maîtrise d'une combinaison au choix de trois compétences ou outils.

Répétable. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois.

Façonneur

Don d'origines

Vous recevez les bénéfices suivants.

Maîtrise d'outils. Vous recevez la maîtrise de trois outils d'artisan choisis dans la table Façonnage rapide.

Ristourne. Chaque fois que vous achetez un objet non magique, vous bénéficiez d'une réduction de 20 %.

Façonnage rapide. Lorsque vous terminez un Repos long, vous pouvez fabriquer une pièce d'équipement de la table Façonnage rapide, à condition de disposer des outils d'artisan associés à cet objet et d'en avoir la maîtrise. L'objet dure jusqu'à ce que vous terminiez un autre Repos long, après quoi il se désagrège.

Façonnage rapide

Outils d'artisan	Équipement fabriqué
Outils de bricoleur	Boîte à amadou, cloche, pelle
Outils de charpentier	Échelle, torche
Outils de forgeron	Billes, chausse-trappes, grappin, pot en fer, seau
Outils de maçon	Palan
Outils de menuisier	Gourdin, massue, bâton de combat
Outils de potier	Cruche, lampe
Outils de tanneur	Étui, sacoche
Outils de tisserand	Corde, filet, panier, tente

Guérisseur

Don d'origines

Vous recevez les bénéfices suivants.

Soigneur de bataille. Si vous disposez d'une trousse de soins, vous pouvez en dépenser une utilisation pour soigner une créature dans un rayon de 1,50 m par une action Utilisation. La créature soignée peut dépenser l'un de ses dés de vie, et c'est vous qui lancez ce dé. La créature récupère autant de points de vie que le total obtenu + votre bonus de maîtrise.

Retirage des soins. Chaque fois que vous lancez un dé pour déterminer le nombre de points de vie que vous faites récupérer avec un sort ou le bénéfice Soigneur de bataille de ce don, vous pouvez relancer le dé si le résultat est un 1, le nouveau jet s'appliquant alors.

Initié à la magie

Don d'origines

Vous recevez les bénéfices suivants.

Deux sorts mineurs. Vous apprenez deux sorts mineurs de votre choix issus de la liste de sorts du Clerc, du Druide ou du Magicien. L'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme est votre caractéristique d'incantation pour les sorts de ce don (décidez laquelle à l'acquisition du don).

Sort du 1er niveau. Choisissez un sort du 1er niveau dans la même liste de sorts où vous avez choisi les sorts mineurs de ce don. Ce sort est toujours considéré comme préparé pour vous. Vous pouvez le lancer une fois sans dépenser d'emplacement de sort et récupérez cette aptitude en terminant un Repos long. Vous pouvez aussi lancer ce même sort avec vos éventuels emplacements de sort.

Changement de sort. Chaque fois que vous gagnez un niveau, vous pouvez remplacer l'un des sorts choisis dans le cadre de ce don par un autre sort du même niveau figurant dans la liste de sorts choisie.

Répétable. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois, mais devez choisir une liste de sorts différente à chaque fois.

Musicien

Don d'origines

Vous recevez les bénéfices suivants.

Formation aux instruments. Vous recevez la maîtrise de trois instruments de musique de votre choix.

Chant d'encouragement. À la fin d'un Repos court ou long, vous pouvez jouer un morceau sur l'un des instruments de musique dont vous avez la maîtrise et octroyer l'Inspiration héroïque aux alliés qui l'entendent. Vous pouvez affecter de cette manière un nombre d'alliés égal à votre bonus de maîtrise.

WAYNE ENGLAND

Robuste
Don d'origines

Votre maximum de points de vie augmente d'un montant égal au double de votre niveau de personnage quand vous recevez ce don. Chaque fois que vous gagnez un niveau de personnage par la suite, votre maximum de points de vie augmente de 2 pv supplémentaires.

Sauvagerie martiale
Don d'origines

Vous êtes formé à porter des coups dévastateurs. Une fois par tour, lorsque vous touchez une cible avec une arme, vous pouvez lancer deux fois les dés de dégâts de l'arme et utiliser l'un ou l'autre résultat contre la cible.

Vigilant
Don d'origines

Vous recevez les bénéfices suivants.

Maîtrise de l'Initiative. Lorsque vous jouez l'Initiative, ajoutez votre bonus de maîtrise au jet.

Échange d'Initiative. Aussitôt après avoir joué l'Initiative, vous pouvez échanger votre Initiative avec celle d'un allié volontaire pour le combat à venir. Un tel échange est impossible si vous-même ou l'allié désigné subissez l'état Neutralisé.

Dons généraux

Ces dons se trouvent dans la catégorie « Général ».

Adepte élémentaire
Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur, aptitude Sorts ou Magie de pacte)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Maîtrise des énergies. Choisissez un type de dégâts parmi les suivants : acide, feu, foudre, froid et tonnerre. Les sorts que vous lancez ne sont pas affectés par la Résistance aux dégâts du type choisi. En outre, lorsque vous effectuez un jet de dégâts pour un sort que vous lancez et qui inflige des dégâts de ce type, vous pouvez considérer tout résultat de 1 sur un dé de dégâts comme un 2.

Répétable. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois, mais devez choisir un type de dégâts différent à chaque fois pour Maîtrise des énergies.

Affinité féerique
Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur)

Une exposition prolongée à la magie de Féerie vous octroie les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Magie des fées. Choisissez un sort du 1er niveau des écoles de magie Divination ou Enchantement. Ce sort et le sort *foulée brumeuse* sont toujours considérés comme préparés pour vous. Vous pouvez lancer chacun de ces sorts sans dépenser d'emplacement de sort. Une fois l'un de ces sorts lancé par ce biais, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir le relancer ainsi. Vous pouvez également lancer ces sorts avec vos éventuels emplacements de sort de niveau adéquat. La caractéristique d'incantation associée à ces sorts est celle que le don a augmentée.

Affinité ombreuse
Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur)

Une exposition prolongée à la magie de Gisombre vous octroie les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Magie de l'Ombre. Choisissez un sort du 1er niveau des écoles de magie Illusion ou Nécromancie. Ce sort et le sort *invisibilité* sont toujours considérés comme préparés pour vous. Vous pouvez lancer chacun de ces sorts sans dépenser d'emplacement de sort. Une fois l'un de ces sorts lancé par ce biais, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir le relancer ainsi. Vous pouvez également lancer ces sorts avec vos éventuels emplacements de sort de niveau adéquat. La caractéristique d'incantation associée à ces sorts est celle que le don a augmentée.

Amélioration de caractéristique
Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur)

Augmentez de 2 la valeur de caractéristique de votre choix, ou augmentez de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Ce don ne peut pas porter une valeur de caractéristique au-delà de 20.

Répétable. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois.

Athlète
Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur, Force ou Dextérité 13 ou plus)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Force ou de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Vitesse d'escalade. Vous recevez une Vitesse d'escalade égale à votre Vitesse.

Rétablissement. Lorsque vous subissez l'état À terre, vous pouvez vous relever au prix de seulement 1,50 m de déplacement.

Saut. Vous pouvez effectuer un saut en longueur ou en hauteur après un déplacement de 1,50 m seulement.

Broyeur

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Force ou de Constitution augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Bourrade. Une fois par tour, lorsque vous touchez une créature avec une attaque qui inflige des dégâts contondants, vous pouvez la déplacer de 1,50 m dans un espace inoccupé, à condition que la catégorie de taille de la cible ne soit pas supérieure de plus d'un cran à la vôtre.

Critique renforcé. Lorsque vous obtenez un Coup critique qui inflige des dégâts contondants à une créature, les jets d'attaque contre cette créature ont l'Avantage jusqu'au début de votre tour suivant.

Chef cuisinier

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Constitution ou de Sagesse augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Ustensiles de cuisinier. Vous recevez la maîtrise des ustensiles de cuisinier si vous n'en disposiez pas déjà.

Repas reconstituant. Dans le cadre d'un Repos court, vous pouvez préparer un repas spécial à condition de disposer des ingrédients nécessaires et d'ustensiles de cuisinier. Vous pouvez préparer un repas suffisant pour autant de créatures que 4 + votre bonus de maîtrise. À l'issue du Repos court, toute créature qui a pris part à ce repas et dépensé au moins un DV pour récupérer des points de vie regagne 1d8 points de vie supplémentaires.

Friandises galvanisantes. Si vous y consacrez 1 heure de travail ou lorsque vous terminez un Repos long, vous pouvez préparer autant de friandises que votre bonus de maîtrise à condition de disposer des ingrédients nécessaires et d'ustensiles de cuisinier. Ces friandises spéciales gardent leurs propriétés pendant 8 heures après leur préparation. Une créature peut ingérer une telle friandise par une action Bonus afin de recevoir autant de points de vie temporaires que votre bonus de maîtrise.

Cogneur lourd

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur, Force 13 ou plus)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Force augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Expert en armes lourdes. Lorsque vous touchez une créature avec une arme présentant la propriété Lourde dans le cadre de l'action Attaque à votre tour, vous pouvez décider que l'arme inflige des dégâts supplémentaires à la cible. Ces dégâts supplémentaires sont égaux à votre bonus de maîtrise.

Abattage. Aussitôt après avoir obtenu un Coup critique avec une arme de corps à corps ou réduit à 0 point de vie une créature avec une telle arme, vous pouvez effectuer une attaque avec la même arme par une action Bonus.

Combattant à deux armes

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur, Force ou Dextérité 13 ou plus)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Force ou de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Combat à deux armes amélioré. Lorsque vous effectuez l'action Attaque à votre tour et attaquez avec une arme qui présente la propriété Légère, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire par une action Bonus plus tard au cours de ce même tour avec une arme différente, qui doit être une arme de corps à corps dépourvue de la propriété Deux mains. Vous n'ajoutez pas votre modificateur de caractéristique aux dégâts de l'attaque supplémentaire, sauf si ce modificateur est négatif.

Dégainage rapide. Vous pouvez dégainer ou ranger deux armes qui n'ont pas la propriété Deux mains alors que vous ne pourriez normalement en dégainer ou en ranger qu'une seule.

Combattant monté

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Force, de Dextérité ou de Sagesse augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Frappe montée. Sur une monture, vous avez l'Avantage aux jets d'attaque contre toute créature non montée dans un rayon de 1,50 m de votre monture et dont la catégorie de taille est inférieure d'au moins un cran à celle de votre monture.

Pas de côté. Si votre monture est soumise à un effet qui lui permet d'effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour réduire les dégâts de moitié, elle ne subit en fait aucun dégât en cas de réussite, et seulement la moitié en cas d'échec. Pour qu'elle reçoive ce bénéfice, vous devez chevaucher votre monture, et ni vous-même ni elle ne devez subir l'état Neutralisé.

Déviation. Sur votre monture, vous pouvez contraindre une attaque qui touche celle-ci de vous toucher à la place, à condition que vous ne subissiez pas l'état Neutralisé.

Comédien

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur, Charisme 13 ou plus)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Charisme augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Imposture. Lorsque vous êtes déguisé en une personne réelle ou fictive, vous avez l'Avantage aux tests de Charisme (Représentation ou Tromperie) visant à convaincre autrui que vous êtes bien cette personne.

Imitation. Vous savez imiter les sons d'autres créatures, y compris la parole. Une créature qui entend votre imitation doit réussir un test de Sagesse (Intuition) pour déterminer que l'effet est simulé (DD égal à 8 + votre modificateur de Charisme + votre bonus de maîtrise).

Discret

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur, Dextérité 13 ou plus)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Vision aveugle. Vous disposez de la Vision aveugle sur 3 m.

Brouillard de guerre. Tirant parti des moindres distractions du champ de bataille, vous recevez l'Avantage à tout test de Dextérité (Discrétion) effectué dans le cadre de l'action Furtivité lors d'un combat.

Tireur discret. Si vous ratez un jet d'attaque en étant furtif, ce jet d'attaque ne dévoile pas votre position.

Duelliste défensif

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur, Dextérité 13 ou plus)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Parade. Si vous tenez une arme avec la propriété Finesse et qu'une autre créature vous frappe avec une attaque de corps à corps, vous pouvez jouer votre Réaction pour ajouter votre bonus de maîtrise à votre classe d'armure, ce qui est susceptible de faire échouer l'attaque. Vous recevez ce bonus à votre CA contre les attaques de corps à corps jusqu'au début de votre tour suivant.

Empoigneur

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur, Force ou Dextérité 13 ou plus)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Force ou de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Frappe et empoignade. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque à mains nues dans le cadre de l'action Attaque à votre tour, vous pouvez recourir simultanément aux options Dégâts et Lutte. Vous ne pouvez recourir à ce bénéfice qu'une seule fois par tour.

Attaque avec Avantage. Vous avez l'Avantage aux jets d'attaque contre une créature à laquelle vous imposez l'état Agrippé.

Lutteur rapide. Il ne vous en coûte aucun déplacement supplémentaire lorsque vous déplacez une créature à laquelle vous imposez l'état Agrippé, à condition que cette créature soit de votre taille ou d'une catégorie inférieure.

Empoisonneur

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Dextérité ou d'Intelligence augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Poison virulent. Lorsque vous effectuez un jet de dégâts qui inflige des dégâts de poison, ce jet passe outre à la Résistance aux dégâts de poison.

Préparation de poison. Vous recevez la maîtrise du matériel d'empoisonneur. 1 heure de travail avec un tel matériel et une dépense de 50 po d'ingrédients vous permettent de préparer des doses de poison, en quantité égale à bonus de maîtrise. Par une action Bonus, vous pouvez appliquer une dose de poison à une arme ou à une munition. Une fois appliqué, le poison conserve sa virulence pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous infligiez des dégâts avec l'objet empoisonné, selon ce qui survient en premier. Lorsque l'objet empoisonné inflige des dégâts à la créature, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution (DD égal à 8 + le modificateur de la caractéristique que ce don a augmentée + votre bonus de maîtrise) sous peine de subir 2d8 dégâts de poison et l'état Empoisonné jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Esprit affûté

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur, Intelligence 13 ou plus)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur d'Intelligence augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Érudition. Choisissez une compétence parmi les suivantes : Arcanes, Histoire, Investigation, Nature ou Religion. Si vous n'aviez pas la maîtrise de la compétence choisie, vous recevez celle-ci, et si vous en aviez déjà la maîtrise, vous en recevez d'Expertise.

Étude rapide. Vous pouvez entreprendre l'action Étude par une action Bonus.

Expert

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Une valeur de caractéristique de votre choix augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Maîtrise de compétence. Vous recevez la maîtrise d'une compétence de votre choix.

Expertise. Choisissez une compétence dont vous avez la maîtrise mais pas l'Expertise. Vous recevez l'Expertise pour cette compétence.

WAYNE ENGLAND

Expert de la charge

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur, Force ou Dextérité 13 ou plus)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Force ou de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Pointe améliorée. Lorsque vous entreprenez l'action Pointe, votre Vitesse augmente de 3 m dans le cadre de cette action.

Attaque de charge. Si vous vous déplacez d'au moins 3 m en ligne droite vers une cible aussitôt avant d'effectuer contre elle un jet d'attaque de corps à corps dans le cadre de l'action Attaque, choisissez l'un des effets suivants : recevez un bonus de 1d8 au jet de dégâts de l'attaque, ou repoussez la cible d'un maximum de 3 m si sa catégorie de taille n'excède pas la vôtre de plus d'un cran. Vous ne pouvez utiliser ce bénéfice qu'une seule fois à chacun de vos tours.

Figure de proue

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur, Sagesse ou Charisme 13 ou plus)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Sagesse ou de Charisme augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Représentation galvanisante. À la fin d'un Repos court ou long, vous pouvez donner une représentation galvanisante : discours, chant ou danse. Ce faisant, choisissez jusqu'à six alliés (qui peuvent vous inclure) dans un rayon de 9 m parmi les créatures qui assistent à la représentation. Les créatures désignées reçoivent chacune autant de points de vie temporaires que votre niveau de personnage + le modificateur de la caractéristique que ce don a augmentée.

Formation aux armes de guerre

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Force ou de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Maîtrise des armes. Vous recevez la maîtrise des armes de guerre.

Gaillard

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Constitution augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Trompe-la-mort. Vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde contre la mort.

Récupération rapide. Par une action Bonus, vous pouvez dépenser l'un de vos dés de vie, jouer ce dé et récupérer un nombre de points de vie égal au résultat.

Incantateur d'élite

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur, aptitude Sorts ou Magie de pacte)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Contournement d'abri. Vos jets d'attaque de sort ne sont pas affectés par l'Abri partiel et l'Abri supérieur.

Incantation au corps à corps. Vous trouver dans un rayon de 1,50 m d'un adversaire n'impose pas le Désavantage à vos jets d'attaque de sort.

Portée améliorée. Lorsque vous lancez un sort ayant une portée de 3 m ou plus et nécessitant un jet d'attaque, vous pouvez augmenter de 18 m la portée de ce sort.

Mage de guerre

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur, aptitude Sorts ou Magie de pacte)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Concentration. Vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde de Constitution visant à maintenir la Concentration.

Sort réactif. Lorsqu'une créature provoque une attaque d'Opportunité de votre part en quittant votre allonge, vous pouvez jouer votre Réaction pour lancer un sort sur cette créature au lieu d'effectuer une attaque d'Opportunité. Ce sort doit avoir un temps d'incantation d'une action et ne doit cibler que cette créature.

Composante somatique. Vous pouvez exécuter la composante somatique d'un sort même si vous avez les deux mains prises par des armes ou un bouclier.

Magie rituelle

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur ; Intelligence, Sagesse ou Charisme 13 ou plus)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Sorts rituels. Choisissez autant de sorts du 1er niveau que votre bonus de maîtrise et portant la mention « rituel ». Ces sorts sont toujours considérés comme préparés pour vous, et vous pouvez les lancer avec les emplacements de sort dont vous disposez. La caractéristique d'incantation associée à ces sorts est celle que le don a augmentée. Chaque fois que votre bonus de maîtrise augmente par la suite, vous pouvez ajouter un sort supplémentaire du 1er niveau et portant la mention « rituel » aux sorts considérés comme toujours préparés grâce à cette aptitude.

Rituel rapide. Grâce à ce bénéfice, vous pouvez lancer un sort portant la mention « rituel » ainsi préparé en y consacrant le temps d'incantation normal au lieu du temps prolongé nécessaire pour un rituel. Faire ainsi ne nécessite pas d'emplacement de sort. Une fois un sort lancé par ce biais, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir recourir de nouveau à ce bénéfice.

Maître d'armes

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Force ou de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Propriété botte. Votre entraînement martial vous permet de recourir à la botte de trois types d'arme courante ou de guerre de votre choix, à condition d'en avoir la maîtrise. Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez changer le type d'arme par un autre type autorisé.

Maître d'hast

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur, Force ou Dextérité 13 ou plus)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Force ou de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Frappe double. Aussitôt après avoir effectué l'action Attaque et attaqué avec un bâton de combat, une lance ou toute arme ayant les propriétés Lourde et Allonge, vous pouvez, par une action Bonus, effectuer une attaque de corps à corps avec l'autre extrémité de l'arme. L'arme inflige alors des dégâts contondants, et son dé de dégâts pour cette attaque est un d4.

Frappe réactive. Si vous tenez un bâton de combat, une lance ou toute arme ayant les propriétés Lourde et Allonge, vous pouvez jouer votre Réaction pour effectuer une attaque de corps à corps contre une créature qui pénètre dans la zone d'allonge de cette arme.

Maître-arbalétrier

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur, Dextérité 13 ou plus)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Chargement rapide. Vous n'êtes pas soumis à la propriété Chargement de l'arbalète de poing, de l'arbalète lourde et de l'arbalète légère (toutes appelées « arbalètes » ailleurs dans le texte de ce don). Si vous tenez l'une d'elles, vous pouvez y charger une munition même en l'absence de main libre.

Tir au corps à corps. Vous trouver dans un rayon de 1,50 m d'un adversaire n'impose pas le Désavantage à vos jets d'attaque avec une arbalète.

Arbalète secondaire. Lorsque vous effectuez l'attaque supplémentaire de la propriété Légère, vous pouvez ajouter votre modificateur de caractéristique aux dégâts de l'attaque supplémentaire si celle-ci est effectuée avec une arbalète ayant la propriété Légère et si vous n'ajoutiez pas déjà ce modificateur aux dégâts.

Maître des armures intermédiaires

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur, formation aux armures intermédiaires)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Force ou de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Porteur agile. Tant que vous portez une armure intermédiaire, vous pouvez ajouter 3, au lieu de 2, à votre CA si vous présentez une valeur de Dextérité de 16 ou plus.

Maître des armures lourdes

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur, formation aux armures lourdes)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Force ou de Constitution augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Réduction des dégâts. Lorsque vous êtes touché par une attaque alors que vous portez une armure lourde, tous les dégâts contondants, perforants ou tranchants qui vous sont infligés par cette attaque sont réduits d'un montant égal à votre bonus de maîtrise.

WAYNE ENGLAND

Maître des boucliers

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur, formations aux boucliers)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Force augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Coup de bouclier. Si vous attaquez une créature dans un rayon de 1,50 m de vous dans le cadre de votre action Attaque et touchez avec une arme de corps à corps, vous pouvez aussitôt frapper la cible avec votre bouclier pour peu qu'il soit équipé, contraignant la cible à effectuer un jet de sauvegarde de Force (DD égal à 8 + votre modificateur de Force + votre bonus de maîtrise). En cas d'échec, la cible est repoussée de 1,50 m ou subit l'état À terre (à votre convenance). Vous ne pouvez utiliser ce bénéfice qu'une seule fois à chacun de vos tours.

Interposition de bouclier. Si vous êtes soumis à un effet qui vous permet d'effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour réduire les dégâts de moitié, vous pouvez jouer votre Réaction pour interposer le bouclier que vous tenez et ne subissez aucun dégât en cas de sauvegarde réussie.

Mobile

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur, Dextérité ou Constitution 13 ou plus)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Dextérité ou de Constitution augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Vitesse améliorée. Votre Vitesse augmente de 3 m.

Pointe sur Terrain difficile. Lorsque vous entreprenez l'action Pointe à votre tour, le Terrain difficile ne vous coûte pas de déplacement supplémentaire pour le reste de ce tour.

Déplacement agile. Les attaques d'Opportunité qui vous ciblent subissent le Désavantage.

Observateur

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur, Intelligence ou Sagesse 13 ou plus)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur d'Intelligence ou de Sagesse augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Observateur attentif. Choisissez une compétence parmi les suivantes : Intuition, Investigation ou Perception. Si vous n'aviez pas la maîtrise de la compétence choisie, vous recevez celle-ci, et si vous en aviez déjà la maîtrise, vous en recevez d'Expertise.

Observation rapide. Vous pouvez entreprendre l'action Observation par une action Bonus.

Perforateur

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Force ou de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Perforation. Une fois par tour, lorsque vous touchez une créature avec une attaque qui inflige des dégâts perforants, vous pouvez relancer l'un des dés de dégâts correspondants, le nouveau jet s'appliquant alors.

Critique renforcé. Lorsque vous obtenez un Coup critique qui inflige des dégâts perforants à une créature, vous pouvez lancer un dé de dégâts de plus lorsque vous déterminez les dégâts perforants supplémentaires subis par la cible.

Protection intermédiaire

Don général (prérequis : niveau 4 ou plus, formation aux armures légères)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Force ou de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Formation aux armures. Vous recevez la formation aux armures intermédiaires.

Protection légère

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Force ou de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Formation aux armures. Vous recevez la formation aux armures légères et aux boucliers.

Protection lourde

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur, formation aux armures intermédiaires)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Force ou de Constitution augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Formation aux armures. Vous recevez la formation aux armures lourdes.

WAYNE ENGLAND

Résilient

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Choisissez une caractéristique pour laquelle vous n'avez pas la maîtrise des jets de sauvegarde. La valeur de la caractéristique choisie augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Maîtrise des jets de sauvegarde. Vous recevez la maîtrise des jets de sauvegarde associés à la caractéristique choisie.

Sentinelle

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur, Force ou Dextérité 13 ou plus)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Force ou de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Gardien. Aussitôt après qu'une créature située dans un rayon de 1,50 m entreprend l'action Désengagement ou touche une cible autre que vous avec une attaque, vous pouvez effectuer une attaque d'Opportunité contre cette créature.

Immobilisation. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'Opportunité, sa Vitesse devient 0 pour le reste du tour en cours.

Télékinésiste

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Télékinésie mineure. Vous apprenez le sort *main du mage*. Vous pouvez le lancer sans composante verbale ni somatique, pouvez rendre la main spectrale Invisible, tandis que sa portée et la distance maximale qui vous en sépare augmentent toutes deux de 9 m lorsque vous le lancez. La caractéristique d'incantation associée à ce sort est celle que le don a augmentée.

Bourrade télékinétique. Par une action Bonus, vous pouvez tenter de pousser une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m, par télékinésie. La cible doit alors réussir un jet de sauvegarde de Force (DD égal à 8 + votre bonus de maîtrise + le modificateur de la caractéristique augmentée par le don), sous peine d'être déplacée de 1,50 m, vers vous ou loin de vous.

Télépathe

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Parole télépathique. Vous pouvez vous adresser par télépathie à toute créature que vous voyez dans un rayon de 18 m. Ces paroles télépathiques sont prononcées dans une langue que vous parlez, si bien que la créature ne les comprend que si elle parle aussi cette langue. Cette communication ne confère pas à la créature la faculté de vous répondre par télépathie.

Détection des pensées. Le sort *détection des pensées* est considéré comme toujours préparé pour vous. Vous pouvez lancer ce sort sans dépenser d'emplacement de sort ni composante, sachant que vous devez ensuite terminer un Repos long avant de pouvoir le relancer par ce biais. Vous pouvez également le lancer avec vos éventuels emplacements de sort de niveau adéquat. La caractéristique d'incantation associée à ce sort est celle que le don a augmentée.

Tireur d'élite

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur, Dextérité 13 ou plus)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Contournement d'abri. Vos attaques à distance avec arme ne sont pas affectées par l'Abri partiel et l'Abri supérieur.

Tir au corps à corps. Vous trouver dans un rayon de 1,50 m d'un adversaire n'impose pas le Désavantage à vos jets d'attaque avec une arme à distance.

Longue portée. Attaquer à longue portée n'impose pas de Désavantage à vos jets d'attaque avec une arme à distance.

Trancheur

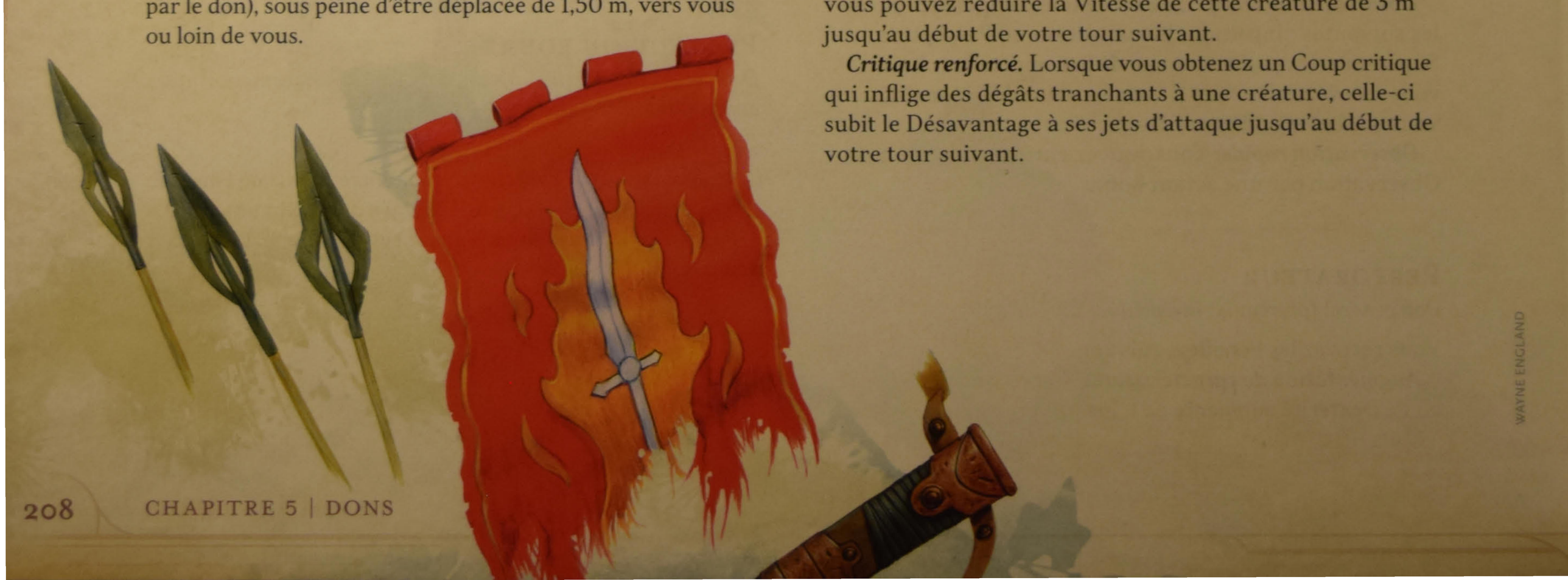
Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Force ou de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Coupe-jarret. Une fois par tour, lorsque vous touchez une créature avec une attaque qui inflige des dégâts tranchants, vous pouvez réduire la Vitesse de cette créature de 3 m jusqu'au début de votre tour suivant.

Critique renforcé. Lorsque vous obtenez un Coup critique qui inflige des dégâts tranchants à une créature, celle-ci subit le Désavantage à ses jets d'attaque jusqu'au début de votre tour suivant.



WAYNE ENGLAND

Tueur de mages

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Force ou de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Briseur de concentration. Lorsque vous infligez des dégâts à une créature qui se concentre, elle subit le Désavantage au jet de sauvegarde qu'elle effectue pour maintenir sa Concentration.

Esprit préservé. Si vous ratez un jet de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme, vous pouvez décider de le réussir tout de même. Une fois ce bénéfice utilisé, vous devez terminer un Repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Dons de Style de combat

Les dons ci-après appartiennent à la catégorie Style de combat.

Archerie

Don de Style de combat (prérequis : aptitude Style de combat)

Vous recevez un bonus de +2 aux jets d'attaque effectués avec des armes à distance.

Armes à deux mains

Don de Style de combat (prérequis : aptitude Style de combat)

Lorsque vous lancez les dégâts d'une attaque effectuée avec une arme de corps à corps tenue à deux mains, vous pouvez considérer tous les 1 et 2 obtenus aux dés de dégâts comme des 3. Pour que vous puissiez recevoir ce bénéfice, l'arme doit afficher la propriété Deux mains ou Polyvalente.

Armes de lancer

Don de Style de combat (prérequis : aptitude Style de combat)

Lorsque vous touchez avec un jet d'attaque à distance en utilisant une arme dotée de la propriété Lancer, vous recevez un bonus de +2 au jet de dégâts.

Combat à deux armes

Don de Style de combat (prérequis : aptitude Style de combat)

Lorsque vous effectuez une attaque supplémentaire résultant de l'emploi d'une arme avec la propriété Légère, vous pouvez ajouter votre modificateur de caractéristique aux dégâts de cette attaque si vous ne l'ajoutiez pas déjà.

Combat à mains nues

Don de Style de combat (prérequis : aptitude Style de combat)

Lorsque vous touchez avec votre attaque à mains nues et infligez des dégâts, vous pouvez infliger un total de dégâts contondants égal à 1d6 + votre modificateur de Force à la place des dégâts normaux d'attaque à mains nues. Si vous ne tenez aucune arme ou bouclier lorsque vous effectuez le jet d'attaque, ce d6 devient un d8.

Au début de chacun de vos tours, vous pouvez infliger 1d4 dégâts contondants à une créature à laquelle vous imposez l'état Agrippé.

Combat en aveugle

Don de Style de combat (prérequis : aptitude Style de combat)

Vous disposez de la Vision aveugle sur 3 m.

Défense

Don de Style de combat (prérequis : aptitude Style de combat)

Tant que vous portez une armure légère, intermédiaire ou lourde, vous recevez un bonus de +1 à la classe d'armure.

Duel

Don de Style de combat (prérequis : aptitude Style de combat)

Lorsque vous tenez une arme de corps à corps dans une main et aucune autre arme, vous recevez un bonus de +2 aux jets de dégâts de cette arme.

Interception

Don de Style de combat (prérequis : aptitude Style de combat)

Lorsqu'une créature que vous voyez touche une autre créature dans un rayon de 1,50 m de vous avec un jet d'attaque, vous pouvez jouer votre Réaction pour réduire les dégâts infligés à la cible de 1d10 + votre bonus de maîtrise. Vous devez porter un bouclier ou tenir une arme (courante ou de guerre) pour pouvoir jouer cette Réaction.

WAYNE ENGLAND

Protection

Don de Style de combat (prérequis : aptitude Style de combat)

Lorsqu'une créature que vous voyez attaque une cible autre que vous située dans un rayon de 1,50 m, vous pouvez jouer votre Réaction pour interposer votre bouclier si vous en portez un. Vous imposez le Désavantage au jet d'attaque déclencheur et à tous les autres jets d'attaque contre la cible jusqu'au début de votre tour suivant, à condition que vous restiez à 1,50 m ou moins de la cible.

Dons de faveur épique

Les dons ci-après appartiennent à la catégorie Faveur épique.

Faveur d'attaque irrésistible

Don de faveur épique (prérequis : niveau 19 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Force ou de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 30.

Défenses surmontées. Les dégâts contondants, perforants et tranchants que vous infligez ne sont pas affectées par la Résistance.

Frappe écrasante. Lorsque vous obtenez un 20 au d20 d'un jet d'attaque, vous pouvez infliger des dégâts supplémentaires à la cible à hauteur de la valeur de caractéristique augmentée par ce don. Ces dégâts supplémentaires sont du même type que celui de l'attaque.

Faveur de compétence

Don de faveur épique (prérequis : niveau 19 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Une valeur de caractéristique de votre choix augmente de 1, jusqu'à un maximum de 30.

Polyvalence totale. Vous recevez la maîtrise de toutes les compétences.

Expertise. Choisissez une compétence pour laquelle vous n'avez pas l'Expertise. Vous recevez l'Expertise dans cette compétence.

Faveur de déplacement dimensionnel

Don de faveur épique (prérequis : niveau 19 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Une valeur de caractéristique de votre choix augmente de 1, jusqu'à un maximum de 30.

Entrechats dimensionnels. Aussitôt après avoir effectué l'action Attaque ou Magie, vous pouvez vous téléporter d'un maximum de 9 m dans un espace inoccupé que vous voyez.

Faveur de l'esprit nocturne

Don de faveur épique (prérequis : niveau 19 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Une valeur de caractéristique de votre choix augmente de 1, jusqu'à un maximum de 30.

Fusion avec l'ombre. Tant vous êtes dans une zone de Lumière faible ou de Ténèbres, vous pouvez vous octroyer l'état Invisible par une action Bonus. Cet état prend fin aussitôt après que vous avez entrepris une action, une action Bonus ou joué votre Réaction.

Forme ombreuse. Tant que vous êtes dans une zone de Lumière faible ou de Ténèbres, vous avez la Résistance à tous les dégâts hormis les dégâts psychiques et radiants.

Faveur de mémoire magique

Don de faveur épique (prérequis : niveau 19 ou supérieur, aptitude Sorts)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme augmente de 1, jusqu'à un maximum de 30.

Incantation gratuite. Chaque fois que vous lancez un sort avec un emplacement de sort du 1er au 4e niveau, lancez 1d4. Si le chiffre obtenu est égal au niveau de l'emplacement, celui-ci n'est pas dépensé.

Faveur de prouesse martiale

Don de faveur épique (prérequis : niveau 19 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

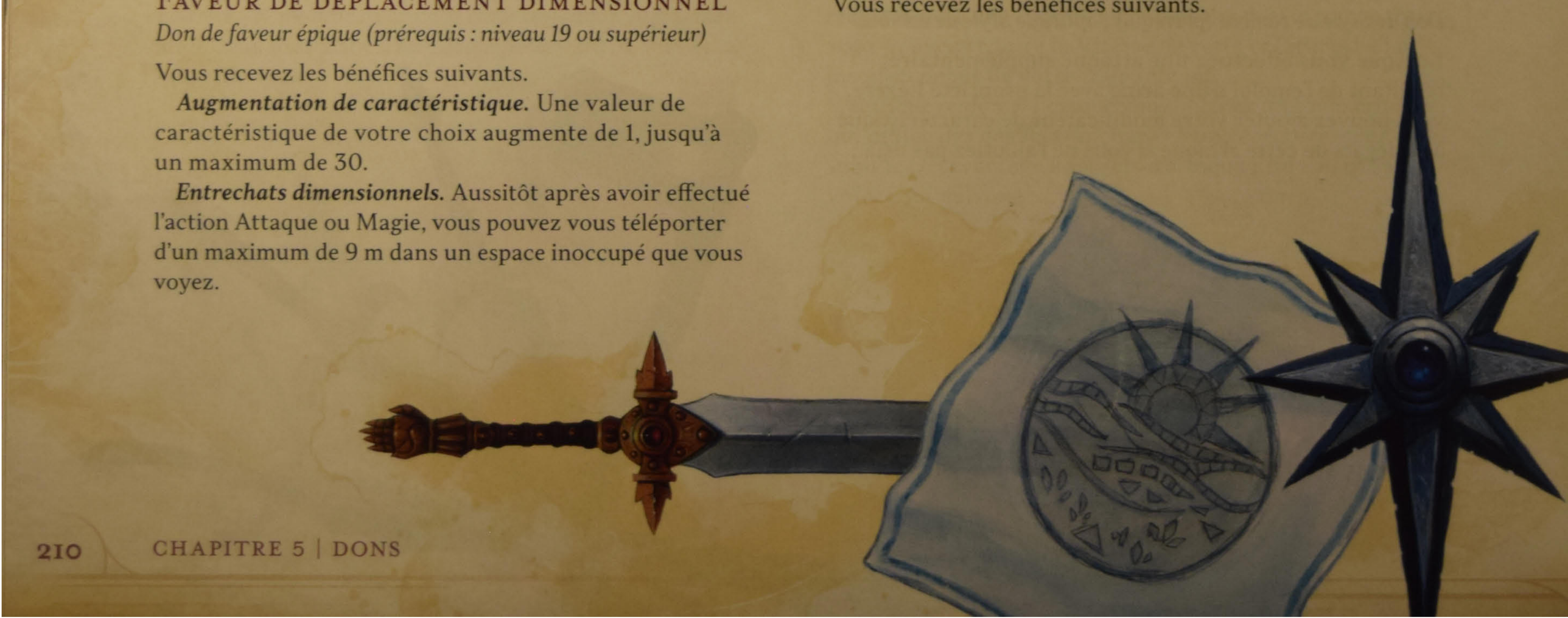
Augmentation de caractéristique. Une valeur de caractéristique de votre choix augmente de 1, jusqu'à un maximum de 30.

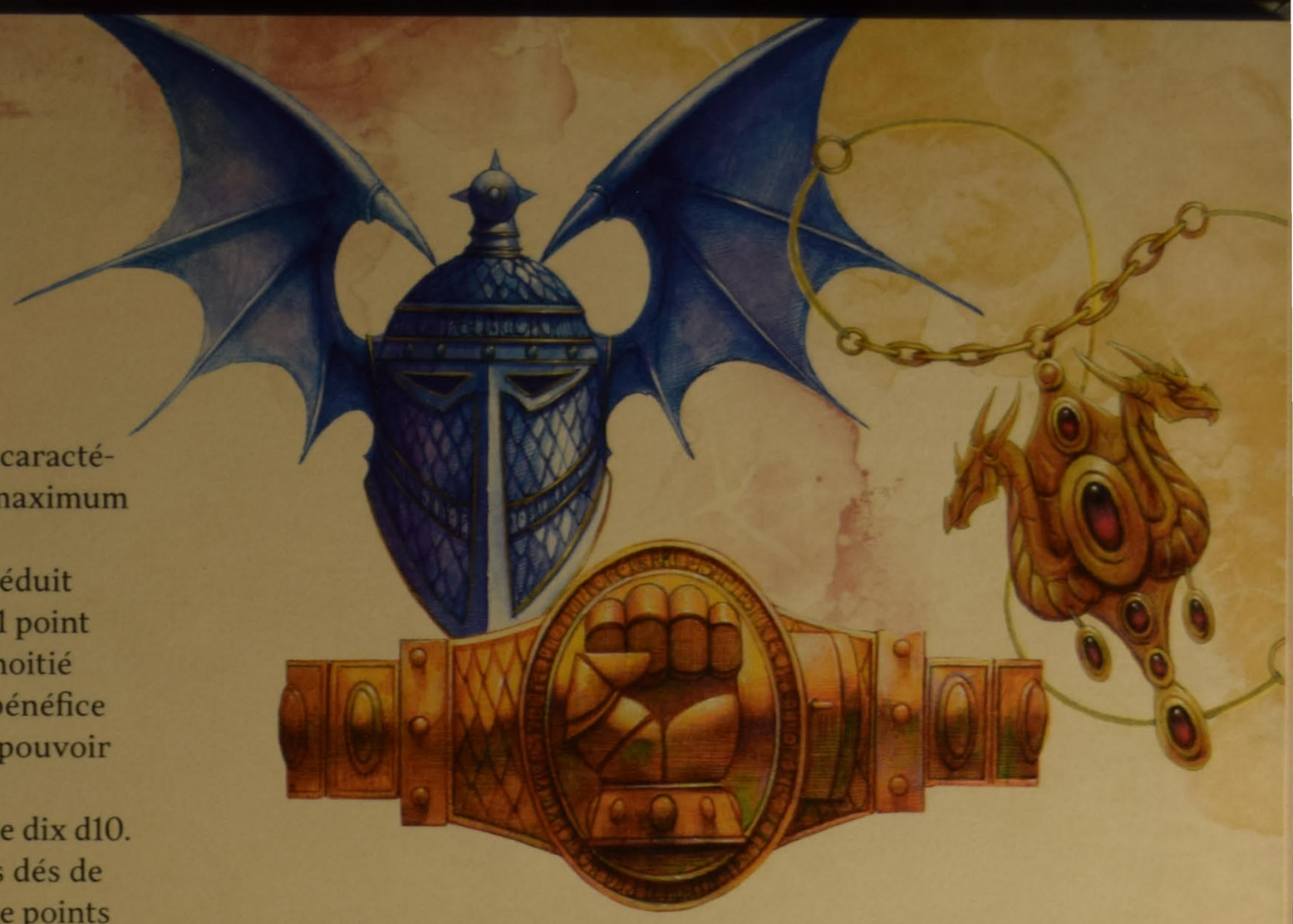
Visée infaillible. Lorsque vous ratez un jet d'attaque, vous pouvez décider que cette attaque touche. Une fois ce bénéfice utilisé, vous ne pouvez plus y recourir jusqu'au début de votre tour suivant.

Faveur de récupération

Don de faveur épique (prérequis : niveau 19 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.





Augmentation de caractéristique. Une valeur de caractéristique de votre choix augmente de 1, jusqu'à un maximum de 30.

Baroud d'honneur. Lorsque vous devriez être réduit à 0 point de vie, vous pouvez décider de tomber à 1 point de vie et de regagner un nombre de pv égal à la moitié de votre maximum de points de vie. Une fois ce bénéfice utilisé, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Regain de vitalité. Vous disposez d'une réserve de dix d10. Par une action Bonus, vous pouvez dépenser des dés de cette réserve et les lancer pour récupérer autant de points de vie que le total obtenu. Cette réserve se reconstitue intégralement lorsque vous terminez un Repos long.

Faveur de Résistance aux énergies

Don de faveur épique (prérequis : niveau 19 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Une valeur de caractéristique de votre choix augmente de 1, jusqu'à un maximum de 30.

Résistance aux énergies. Vous recevez la Résistance à deux des types de dégâts suivants, à votre convenance : acide, feu, foudre, froid, nécrotiques, poison, psychiques, radiants ou tonnerre. Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez modifier ces choix.

Détournement d'énergie. Lorsque vous subissez des dégâts de l'un des types choisis pour le bénéfice Résistance aux énergies, vous pouvez jouer votre Réaction pour diriger ces dégâts du même type vers une autre créature que vous voyez dans un rayon de 18 m, et qui ne se trouve pas derrière un Abri total. Dans ce cas, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité (DD égal à 8 + votre modificateur de Constitution + votre bonus de maîtrise) ou subir 2d12 + votre modificateur de Constitution dégâts du même type.

Faveur de vigueur

Don de faveur épique (prérequis : niveau 19 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Une valeur de caractéristique de votre choix augmente de 1, jusqu'à un maximum de 30.

Santé fortifiée. Votre maximum de points de vie augmente de 40. Chaque fois que vous regagnez des points de vie, vous pouvez en outre regagner un nombre de pv supplémentaires égal à votre modificateur de Constitution. Une fois que vous avez regagné ces points de vie supplémentaires, vous ne pouvez plus faire ainsi jusqu'au début de votre tour suivant.

Faveur de vision lucide

Don de faveur épique (prérequis : niveau 19 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Une valeur de caractéristique de votre choix augmente de 1, jusqu'à un maximum de 30.

Vision lucide. Vous disposez de la Vision lucide sur 18 m.

Faveur de vitesse

Don de faveur épique (prérequis : niveau 19 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Une valeur de caractéristique de votre choix augmente de 1, jusqu'à un maximum de 30.

Expert en désengagement. Par une action Bonus, vous pouvez entreprendre l'action Désengagement, qui met également un terme à l'état Agrippé.

Prestesse. Votre Vitesse augmente de 9 m.

Faveur du destin

Don de faveur épique (prérequis : niveau 19 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Une valeur de caractéristique de votre choix augmente de 1, jusqu'à un maximum de 30.

Destin aiguillé. Lorsque vous-même ou une autre créature dans un rayon de 18 m réussissez ou ratez un Test d20, vous pouvez lancer 2d4 et appliquer le total obtenu comme bonus ou malus au résultat du d20. Une fois ce bénéfice utilisé, vous devez jouer l'Initiative ou terminer un Repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau.

WAYNE ENGLAND

Dans les cieux d'Éberron, l'inventeuse Vi et ses Dépanneurs échappent au seigneur des Lames et à la chute d'un dirigeable d'où s'élèvent des flammes vertes !

CHAPITRE 6

ÉQUIPEMENT

L'ÉQUIPEMENT ADÉQUAT PEUT FAIRE LA DIFFÉRENCE entre réussite et échec pour vos aventuriers. Le présent chapitre fournit les règles et le prix de vente des armes, armures et autres types d'équipement que les personnages sont susceptibles d'acheter ou de trouver. Le MD se charge de vous faire savoir si tel objet est disponible ou non dans une échoppe donnée, et s'il est proposé au prix indiqué.

Monnaie

Les personnages accumulent de la monnaie au fil de leurs aventures, qu'ils pourront dépenser dans les boutiques, auberges et autres commerces. Ces pièces portent des noms différents, selon la valeur relative des métaux qui les composent. La table « Monnaie et valeurs » dresse la liste des pièces et de leur valeur relative par rapport à la pièce d'or, base monétaire du jeu. 100 pièces de cuivre, par exemple, valent 1 pièce d'or.

Une pièce pèse environ 10 grammes, si bien que cent pièces font un kilogramme.

Monnaie et valeurs

Pièce	Valeur en po
Pièce de cuivre (pc)	1/100
Pièce d'argent (pa)	1/10
Pièce d'électrum (pe)	1/2
Pièce d'or (po)	1
Pièce de platine (pp)	10

Armes

Le tableau « Armes » de cette section présente les principales armes disponibles dans le jeu. Ce tableau énumère le prix et le poids des armes, ainsi que les détails suivants :

Catégorie. Toute arme appartient à l'une de ces catégories : arme courante ou arme de guerre. Les maîtrises d'armes sont généralement liées à l'une de ces catégories. Vous pourriez par exemple avoir la maîtrise des armes courantes.

Corps à corps ou à distance. Chaque arme est classée comme arme de corps à corps ou à distance. Une arme de corps à corps sert à attaquer une cible située à 1,50 m ou moins de soi, tandis qu'une arme à distance permet d'attaquer une cible plus lointaine.

Vente d'équipement

L'équipement est vendu à la moitié de son prix d'achat. Les biens commerciaux et objets de valeur, pierres précieuses et autres objets d'art, conservent quant à eux toute leur valeur sur le marché. Le *Guide du maître* propose des prix pour les objets magiques.

Dégâts. La table énumère les dégâts infligés par chaque arme dans le cadre d'une attaque qui touche, ainsi que le type de dégâts qu'elle inflige.

Propriétés. Les propriétés éventuelles d'une arme apparaissent en colonne « Propriétés ». Chaque propriété est expliquée dans la section « Propriétés ».

Bottes d'arme. Chaque arme est dotée d'une propriété botte (ou simplement « botte »), qui est définie en section « Propriétés botte », plus loin dans ce chapitre. Pour utiliser cette propriété, vous devez disposer d'une aptitude qui vous permet d'y recourir.

Maîtrise des armes

N'importe qui peut tenir une arme, mais vous devez en avoir la maîtrise pour ajouter votre bonus de maîtrise aux jets d'attaque correspondants. Les aptitudes d'un personnage-joueur peuvent lui conférer des maîtrises d'armes. Un monstre maîtrise les armes qui figurent dans son profil de jeu.

Propriétés

Ci-après figurent les définitions des propriétés de la colonne Propriétés du tableau « Armes ».

Allonge

Une arme avec la propriété Allonge ajoute 1,50 m à votre allonge lorsque vous attaquez avec elle, ainsi qu'à l'allonge de vos attaques d'Opportunité.

Chargement

Vous ne pouvez tirer qu'un seul projectile lorsque vous consacrez une action, une action Bonus ou une Réaction à attaquer avec une arme dotée de la propriété Chargement, quel que soit le nombre d'attaques que vous pourriez normalement effectuer.

Deux mains

Une arme à Deux mains requiert vos deux mains lorsque vous l'utilisez pour attaquer.

Finesse

Lorsque effectuez une attaque avec une arme dotée de la propriété Finesse, vous choisissez entre le modificateur de Force et le modificateur de Dextérité celui qui s'applique aux jets d'attaque et de dégâts. Vous devez utiliser le même modificateur pour les deux jets.

Lancer

Quand une arme est dotée de la propriété Lancer, vous pouvez la lancer pour effectuer une attaque à distance, et la dégainer dans le cadre de l'attaque. S'il s'agit d'une arme de corps à corps, utilisez le même modificateur de caractéristique que pour les jets d'attaque et de dégâts de vos attaques de corps à corps avec cette arme.

CAIO MONTEIRO

Armes improvisées

Si vous utilisez un objet (pied de table, poêle à frire, bouteille) comme arme improvisée, veuillez vous référer à l'entrée « Armes improvisées » du glossaire de règles. Consultez également ces règles si vous maniez une arme hors des sentiers battus, par exemple en employant une arme à distance pour effectuer une attaque de corps à corps.

Légère

Lorsque vous effectuez l'action Attaque à votre tour et attaquez avec une arme Légère, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire par une action Bonus plus tard au cours de ce même tour. Cette attaque supplémentaire doit être effectuée avec une arme Légère différente et vous n'ajoutez pas votre modificateur de caractéristique aux dégâts de l'attaque supplémentaire, sauf si ce modificateur est négatif. Vous pouvez par exemple attaquer avec une épée courte dans une main et une dague dans l'autre en utilisant l'action Attaque et une action Bonus, mais vous n'ajoutez votre modificateur de Force ou de Dextérité au jet de dégâts de l'action Bonus que si ce modificateur est négatif.

Lourde

Vous subissez le Désavantage aux jets d'attaque avec une arme Lourde s'il s'agit d'une arme de corps à corps et que votre valeur de Force est inférieure à 13, ou s'il s'agit d'une arme à distance et que votre valeur de Dextérité est inférieure à 13.

Munitions

Vous pouvez utiliser une arme dotée de la propriété Munitions pour effectuer une attaque à distance, à condition de disposer de ces munitions. Le type de munition nécessaire est indiqué avec la portée de l'arme. Chaque fois que vous attaquez avec cette arme, vous dépensez l'une de ces munitions. Saisir et charger un tel projectile fait partie de l'attaque (vous devez avoir une main libre pour charger une arme à une main). À l'issue d'un affrontement, vous pouvez consacrer 1 minute à récupérer la moitié de vos munitions utilisées pendant le combat (arrondir à l'inférieur) ; les autres sont perdues.

Polyvalente

Une arme dite Polyvalente peut s'utiliser à une ou deux mains. Une valeur de dégâts apparaît entre parenthèses avec la propriété. L'arme inflige ces dégâts lorsqu'elle est utilisée à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.

Portée

La portée d'une arme à distance figure entre parenthèses après la propriété Munitions ou Lancer. Cette portée se compose de deux nombres. Le premier correspond à la portée normale exprimée en mètres, le second à la portée longue. Lorsque vous attaquez une cible située au-delà de la portée normale, vous subissez le Désavantage au jet d'attaque. Vous ne pouvez pas attaquer une cible hors de portée longue.

Propriétés botte

Chaque arme est dotée d'une botte, qui n'est utilisable que par un personnage disposant d'une aptitude, comme Bottes d'arme, qui déverrouille cette propriété pour le personnage. Les bottes sont définies ci-dessous.

Coup double

Lorsque vous effectuez l'attaque supplémentaire de la propriété Légère de l'arme, vous pouvez l'effectuer dans le cadre de l'action Attaque au lieu de devoir y consacrer votre action Bonus. Vous ne pouvez effectuer cette attaque supplémentaire qu'une seule fois par tour.

Écorchure

Si votre jet d'attaque avec cette arme rate une créature, vous pouvez lui infliger des dégâts égaux au modificateur de la caractéristique utilisée pour effectuer le jet d'attaque. Ces dégâts sont du même type que ceux infligés par l'arme, et ne peuvent être augmentés qu'en augmentant le modificateur de caractéristique.

Enchaînement

Si vous touchez une créature avec un jet d'attaque de corps à corps avec cette arme, vous pouvez effectuer un jet d'attaque de corps à corps avec cette arme contre une deuxième créature située dans un rayon de 1,50 m de la première, et qui est elle aussi à votre portée. Si l'attaque touche, la deuxième créature subit les dégâts de l'arme, mais sans ajouter votre modificateur de caractéristique à ces dégâts, sauf si ce modificateur est négatif. Vous ne pouvez effectuer cette attaque supplémentaire qu'une seule fois par tour.

Ouverture

Si vous touchez une créature avec cette arme et lui infligez des dégâts, vous avez l'Avantage à votre prochain jet d'attaque contre cette créature avant la fin de votre tour suivant.

Poussée

Si vous touchez une créature avec cette arme, vous pouvez la repousser d'un maximum de 3 m en ligne droite pour peu qu'elle soit de taille G ou inférieure.

Ralentissement

Si vous touchez une créature avec cette arme et lui infligez des dégâts, vous pouvez réduire sa Vitesse de 3 m jusqu'au début de votre tour suivant. Si la créature est touchée plus d'une fois par des armes dotées de cette propriété, la réduction de sa Vitesse n'excède pas 3 m.

Renversement

Si vous touchez une créature avec cette arme, vous pouvez la contraindre à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution (DD égal à 8 + le modificateur de caractéristique utilisé pour le jet d'attaque + votre bonus de maîtrise). En cas d'échec, la créature subit l'état À terre.

Sape

Si vous touchez une créature avec cette arme, cette créature subit le Désavantage à son prochain jet d'attaque avant le début de votre tour suivant.

Armes

Nom	Dégâts	Propriétés	Botte d'arme	Poids	Prix
Armes courantes de corps à corps					
Bâton de combat	1d6 contondants	Polyvalente (1d8)	Renversement	2 kg	2 pa
Dague	1d4 perforants	Finesse, Lancer (portée 6/18), Légère	Coup double	0,5 kg	2 po
Gourdin	1d4 contondants	Légère	Ralentissement	1 kg	1 pa
Hachette	1d6 tranchants	Lancer (portée 6/18), Légère	Ouverture	1 kg	5 po
Javeline	1d6 perforants	Lancer (portée 9/36)	Ralentissement	1 kg	5 pa
Lance	1d6 perforants	Lancer (portée 6/18), Polyvalente (1d8)	Sape	1,5 kg	1 po
Marteau léger	1d4 contondants	Lancer (portée 6/18), Légère	Coup double	1 kg	2 po
Masse d'armes	1d6 contondants	—	Sape	2 kg	5 po
Massue	1d8 contondants	Deux mains	Poussée	5 kg	2 pa
Serpe	1d4 tranchants	Légère	Coup double	1 kg	1 po
Armes courantes à distance					
Arbalète légère	1d8 perforants	Chargement, Deux mains, Munitions (portée 24/96 ; carreaux)	Ralentissement	2,5 kg	25 po
Arc court	1d6 perforants	Deux mains, Munitions (portée 24/96 ; flèches)	Ouverture	1 kg	25 po
Fléchette	1d4 perforants	Finesse, Lancer (portée 6/18)	Ouverture	125 g	5 pc
Fronde	1d4 contondants	Munitions (portée 9/36 ; billes)	Ralentissement	—	1 pa
Armes de guerre de corps à corps					
Cimeterre	1d6 tranchants	Finesse, Légère	Coup double	1,5 kg	25 po
Coutille	1d10 tranchants	Allonge, Deux mains, Lourde	Écorchure	3 kg	20 po
Épée à deux mains	2d6 tranchants	Deux mains, Lourde	Écorchure	3 kg	50 po
Épée courte	1d6 perforants	Finesse, Légère	Ouverture	1 kg	10 po
Épée longue	1d8 tranchants	Polyvalente (1d10)	Sape	1,5 kg	15 po
Fléau d'armes	1d8 contondants	—	Sape	1 kg	10 po
Fouet	1d4 tranchants	Allonge, Finesse	Ralentissement	1,5 kg	2 po
Hache à deux mains	1d12 tranchants	Deux mains, Lourde	Enchaînement	3,5 kg	30 po
Hache d'armes	1d8 tranchants	Polyvalente (1d10)	Renversement	2 kg	10 po
Hallebarde	1d10 tranchants	Allonge, Deux mains, Lourde	Enchaînement	3 kg	20 po
Lance d'arçon	1d10 perforants	Allonge, Deux mains (sauf à cheval), Lourde	Renversement	3 kg	10 po
Maillet d'armes	2d6 contondants	Deux mains, Lourde	Renversement	5 kg	10 po
Marteau de guerre	1d8 contondants	Polyvalente (1d10)	Poussée	2,5 kg	15 po
Morgenstern	1d8 perforants	—	Sape	2 kg	15 po
Pic de guerre	1d8 perforants	Polyvalente (1d10)	Sape	1 kg	5 po
Pique	1d10 perforants	Allonge, Deux mains, Lourde	Poussée	9 kg	5 po
Rapière	1d8 perforants	Finesse	Ouverture	1 kg	25 po
Trident	1d8 perforants	Lancer (portée 6/18), Polyvalente (1d10)	Renversement	2 kg	5 po
Armes de guerre à distance					
Arbalète de poing	1d6 perforants	Chargement, Légère, Munitions (portée 9/36 ; carreaux)	Ouverture	1,5 kg	75 po
Arbalète lourde	1d10 perforants	Chargement, Deux mains, Lourde, Munitions (portée 30/120 ; carreaux)	Poussée	9 kg	50 po
Arc long	1d8 perforants	Deux mains, Lourde, Munitions (portée 45/180 ; flèches)	Ralentissement	1 kg	50 po
Mousquet	1d12 perforants	Chargement, Deux mains, Munitions (portée 12/36 ; balles)	Ralentissement	5 kg	500 po
Pistolet	1d10 perforants	Chargement, Munitions (portée 9/27 ; balles)	Ouverture	1,5 kg	250 po
Sarbacane	1 perforant	Chargement, Munitions (portée 7,50/30 ; dards)	Ouverture	0,5 kg	10 po

Armes courantes de corps à corps

Bâton de combat
2 pa

Gourdin
1 pa

Marteau léger
2 po

Massue
2 pa

Dague
2 po

Hachette
5 po

Javeline
5 pa

Lance
1 po

Masse d'armes
5 po

Serpe
1 po

Armes courantes à distance

Arbalète légère
25 po

Fléchette
5 pc

Arc court
25 po

Fronde
1 pa

POLAR ENGINE, JOHN GRELLO

Armes de guerre de corps à corps

Maillet d'armes
10 po

Cimeterre
25 po

Hallebarde
20 po

Marteau de guerre
15 po

Coutille
20 po

Épée longue
15 po

Morgenstern
15 po

Pique
5 po

Trident
5 po

Hache à deux mains
30 po

Fléau d'armes
10 po

Fouet
2 po

Pic de guerre
5 po

Hache d'armes
10 po

Épée à deux mains
50 po

Rapière
25 po

Lance d'arçon
10 po

Épée courte
10 po

Armes de guerre à distance

Sarbacane
10 po

Arc long
50 po

Arbalète de poing
75 po

Pistolet
250 po

Arbalète lourde
50 po

Mousquet
500 po

POLAR ENGINE, JOHN GRELLO, MICHAEL BROUSSARD

Armures

Armures légères

Armure matelassée
5 po

Armure de cuir
10 po

Armure de cuir clouté
45 po

Boucliers

Bouclier
10 po

Armures intermédiaires

Armure
de peaux
10 po

Armure d'écailles
50 po

Chemise
de mailles
50 po

Cuirasse
400 po

Demi-plate
750 po

Armures lourdes

Broigne
30 po

Cotte de
mailles
75 po

Clibanion
200 po

Harnois
1 500 po

POLAR ENGINE

Armures

Armures	Classe d'armure (CA)	Force	Discrétion	Poids	Prix
Armures légères (s'enfile ou se retire en 1 minute)					
Armure matelassée	11 + modificateur de Dex	—	Désavantage	4 kg	5 po
Armure de cuir	11 + modificateur de Dex	—	—	5 kg	10 po
Armure de cuir clouté	12 + modificateur de Dex	—	—	6,5 kg	45 po
Armures intermédiaires (s'enfile en 5 minutes, se retire en 1 minute)					
Armure de peaux	12 + modificateur de Dex (max 2)	—	—	6 kg	10 po
Chemise de mailles	13 + modificateur de Dex (max 2)	—	—	10 kg	50 po
Armure d'écailles	14 + modificateur de Dex (max 2)	—	Désavantage	22,5 kg	50 po
Cuirasse	14 + modificateur de Dex (max 2)	—	—	10 kg	400 po
Demi-plate	15 + modificateur de Dex (max 2)	—	Désavantage	20 kg	750 po
Armures lourdes (s'enfile en 10 minutes, se retire en 5 minutes)					
Broigne	14	—	Désavantage	20 kg	30 po
Cotte de mailles	16	For 13	Désavantage	27,5 kg	75 po
Clibanion	17	For 15	Désavantage	30 kg	200 po
Harnois	18	For 15	Désavantage	32,5 kg	1 500 po
Boucliers (s'enfile ou se retire au prix de l'action Utilisation)					
Bouclier	+2	—	—	3 kg	10 po

Armures

Le tableau « Armures » répertorie les principales armures du jeu. Il passe en revue le prix et le poids des armures, ainsi que les détails ci-après :

Catégorie. Chaque type d'armure appartient à l'une des catégories suivantes : armures légères, intermédiaires ou lourdes. Cette catégorie définit le temps nécessaire pour enfiler ou retirer l'armure (indiqué sur la table).

Classe d'armure (CA). La colonne Classe d'armure de la table indique le calcul de la CA lorsque vous portez une telle armure. Ainsi, quand vous portez une armure de cuir, votre CA est de 11 + votre modificateur de Dextérité, tandis qu'elle est de 16 si vous portez une cotte de mailles.

Force. Si la table indique une valeur dans la colonne Force pour un type d'armure, l'armure correspondante réduit la Vitesse du porteur de 3 m si celui-ci n'est pas doté d'une valeur de Force au moins égale au nombre indiqué.

Discrétion. Quand la table indique « Désavantage » en colonne Discrétion pour un type d'armure, le porteur subit le Désavantage à ses tests de Dextérité (Discrétion).

Formation aux armures

Si tout un chacun peut revêtir une armure ou tenir un bouclier, seules les personnes formées peuvent en faire un usage efficace, comme expliqué ci-après. La classe du personnage et d'autres aptitudes déterminent sa formation aux armures. Un monstre est considéré comme formé à l'armure qui figure dans son profil.

Armures légères, intermédiaires ou lourdes

Si vous portez une armure légère, intermédiaire ou lourde sans avoir été formé à la porter, vous subissez le Désavantage à tous les Tests d20 qui impliquent la Force ou la Dextérité, et vous ne pouvez pas lancer de sorts.

Bouclier

Vous ne recevez le bénéfice Classe d'armure d'un bouclier que si vous êtes formé à le porter.

Une seule à la fois

Une même créature ne peut pas porter plus d'une armure et un bouclier à la fois.

Variante : Taille de l'équipement

Dans la plupart des campagnes, vous pouvez utiliser ou porter tout équipement que vous trouvez au fil de vos aventures, dans les limites du raisonnable. Un aventurier orc n'entrera pas dans l'armure de cuir d'un halfelin, par exemple, tout comme une robe de géant des nuages sera bien trop grande pour un gnome.

Le MD peut souhaiter imposer plus de réalisme. Un harnois conçu pour un humain pourrait par exemple ne pas convenir à un autre humain sans ajustements importants, et la livrée d'un garde paraître mal ajustée quand un aventurier l'enfile afin de se déguiser.

Avec cette variante, lorsque les aventuriers trouvent une armure, des vêtements et autres objets similaires faits pour être portés, ils pourraient avoir besoin d'aller voir un forgeron, tailleur, tanneur ou autre expert pour rendre l'objet portable. Le coût d'un tel travail se monte alors à 1d4 × 10 % du prix de l'objet considéré.

Outils

Un outil vous aide à effectuer certains tests de caractéristique particuliers, à fabriquer des objets, ou les deux. La description d'un outil comprend le coût et le poids de l'outil, ainsi que les entrées suivantes :

Caractéristique. Cette entrée indique quelle caractéristique employer lorsqu'un test de caractéristique est effectué avec l'outil.

Utilisation. Cette entrée énumère les choses que vous pouvez faire avec l'outil dans le cadre de l'action Utilisation. Vous pouvez faire l'une de ces choses chaque fois que vous effectuez cette action. Cette entrée fournit également le DD pour l'action.

Artisanat. Cette entrée indique ce que vous pouvez fabriquer avec l'outil, le cas échéant. Pour tout ce qui touche à la fabrication, veuillez consulter « Fabrication d'équipement », plus loin dans le présent chapitre.

Variantes. Cette entrée apparaît si l'outil présente des variantes, qui sont répertoriées. Chacune nécessite une maîtrise distincte.

Maîtrise d'outils

Si vous avez la maîtrise d'un outil, ajoutez votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique correspondants. Si vous avez la maîtrise d'une compétence associée à ce test, vous avez en outre l'Avantage au test.

Vos aptitudes peuvent vous octroyer la maîtrise d'un outil. Un monstre a la maîtrise des outils qui figurent dans son profil.

Outils d'artisan

Les outils d'artisan sont tous axés sur la fabrication d'objets et l'exercice d'un métier. Chacun nécessite une maîtrise distincte.

Matériel d'alchimiste (50 po)

Caractéristique : Intelligence **Poids :** 4 kg
Utilisation : Identifier une substance (DD 15), allumer un feu (DD 15)
Artisanat : acide, feu grégeois, huile, papier, parfum, sacoche à composantes

Matériel de brasseur (20 po)

Caractéristique : Intelligence **Poids :** 4,5 kg
Utilisation : détecter qu'une boisson est empoisonnée (DD 15), identifier un alcool (DD 10)
Artisanat : antidote

Matériel de calligraphe (10 po)

Caractéristique : Dextérité **Poids :** 2,5 kg
Utilisation : écrire des textes avec des fioritures impressionnantes qui le prémunissent contre la contrefaçon (DD 15)
Artisanat : encre, *parchemin de sort*

Matériel de peintre (10 po)

Caractéristique : Sagesse **Poids :** 2,5 kg
Utilisation : produire une image ressemblante de quelque chose que vous avez vu (DD 10)
Artisanat : focaliseur druidique, symbole sacré

Outils de bricoleur (50 po)

Caractéristique : Dextérité **Poids :** 5 kg
Utilisation : assembler un objet de taille TP composé de ferraille, qui se désagrège au bout de 1 minute (DD 20)
Artisanat : mousquet, pistolet, boîte à amadou, cloche, lanterne à capote, lanterne sourde, menottes, pelle, piège à mâchoires, serrure, sifflet

Outils de cartographe (15 po)

Caractéristique : Sagesse **Poids :** 3 kg
Utilisation : cartographier une petite région (DD 15)
Artisanat : carte

Outils de charpentier (8 po)

Caractéristique : Force **Poids :** 3 kg
Utilisation : sceller ou forcer une porte ou un contenant (DD 20)
Artisanat : bâton de combat, bélier portable, coffre, échelle, gourdin, massue, perche, tonneau, torche

Outils de cordonnier (5 po)

Caractéristique : Dextérité **Poids :** 2,5 kg
Utilisation : modifier des chaussures afin d'octroyer l'Avantage au prochain test de Dextérité (Acrobaties) de leur porteur (DD 10)
Artisanat : matériel d'escalade

Outils de forgeron (20 po)

Caractéristique : Force **Poids :** 4 kg
Utilisation : forcer une porte ou un contenant (DD 20)
Artisanat : toute arme de corps à corps (hormis bâton de combat, gourdin, massue et fouet), toute armure intermédiaire (hormis armure de peaux), toute armure lourde, balles pour arme à feu, billes, billes de fronde, chaîne, chausse-trappes, grappin, pied-de-biche, pointes en fer, pot en fer, seau

WAYNE ENGLAND

Outils de joaillier (25 po)
Caractéristique : Intelligence **Poids :** 1 kg
Utilisation : déterminer la valeur d'une gemme (DD 15)
Artisanat : focaliseur arcanique, symbole sacré

Outils de maçon (10 po)
Caractéristique : Force **Poids :** 4 kg
Utilisation : ciseler un symbole ou creuser un trou dans la pierre (DD 10)
Artisanat : palan

Outils de menuisier (1 po)
Caractéristique : Dextérité **Poids :** 2,5 kg
Utilisation : sculpter un motif dans le bois (DD 10)
Artisanat : armes à distance (sauf fronde, mousquet et pistolet), bâton de combat, carreaux d'arbalète, dards de sarbacane, flèches, focaliseur arcanique, focaliseur druidique, porte-plume

Outils de potier (10 po)
Caractéristique : Intelligence **Poids :** 1,5 kg
Utilisation : déterminer ce qu'a contenu un objet en céramique lors des dernières 24 heures (DD 15)
Artisanat : cruche, lampe

Outils de souffleur de verre (30 po)
Caractéristique : Intelligence **Poids :** 2,5 kg
Utilisation : déterminer ce qu'a contenu un objet en verre lors des dernières 24 heures (DD 15)
Artisanat : bouteille en verre, fiole, longue-vue, loupe

Outils de tanneur (5 po)
Caractéristique : Dextérité **Poids :** 2,5 kg
Utilisation : ajouter un motif à un objet en cuir (DD 10)
Artisanat : fouet, fronde, armure de cuir, armure de cuir clouté, armure de peaux, carquois, étui à carreaux d'arbalète, étui à cartes ou à parchemins, outre, parchemin, sacoche, sac à dos

Outils de tisserand (1 po)
Caractéristique : Dextérité **Poids :** 2,5 kg
Utilisation : raccommoder une déchirure dans un vêtement (DD 10), coudre un motif de taille TP (DD 10)
Artisanat : armure matelassée, beaux habits, corde, couverture, ficelle, filet, panier, robe, sac, sac de couchage, tente, tenue de voyage

Ustensiles de cuisinier (1 po)
Caractéristique : Sagesse **Poids :** 4 kg
Utilisation : améliorer la saveur des aliments (DD 10), détecter si un plat est avarié ou empoisonné (DD 15)
Artisanat : rations

Autres outils

Ces outils sont utiles à l'aventure et à d'autres activités.

Accessoires de déguisement (25 po)
Caractéristique : Charisme **Poids :** 1,5 kg
Utilisation : appliquer du maquillage (DD 10)
Artisanat : costume

Boîte de jeux (variable)
Caractéristique : Sagesse **Poids :** —
Utilisation : déterminer si quelqu'un triche (DD 10), gagner la partie (DD 20)
Variantes : cartes à jouer (5 pa), dés (1 pa), échecs draconiques (1 po), jeu des dragons (1 po)

Instrument de musique (variable)
Caractéristique : Charisme **Poids :** variable
Utilisation : jouer un air connu (DD 10), improviser une chanson (DD 15)
Variantes : chalemie (2 po, 0,5 kg), cor (3 po, 1 kg), cornemuse (30 po, 3 kg), flûte (2 po, 0,5 kg), flûte de pan (12 po, 1 kg), luth (35 po, 1 kg), lyre (30 po, 1 kg), tambour (6 po, 1,5 kg), tympanon (25 po, 5 kg), viole (30 po, 0,5 kg)

Instruments de navigateur (25 po)
Caractéristique : Sagesse **Poids :** 1 kg
Utilisation : tracer un cap (DD 10), déterminer sa position en observant les étoiles (DD 15)

Matériel de contrefaçon (15 po)
Caractéristique : Dextérité **Poids :** 2,5 kg
Utilisation : imiter 10 mots ou moins de l'écriture d'autrui (DD 15), reproduire un cachet de cire (DD 20)

Matériel d'empoisonneur (50 po)
Caractéristique : Intelligence **Poids :** 1 kg
Utilisation : déterminer qu'un objet est empoisonné (DD 10)
Artisanat : poison standard

Matériel d'herboriste (5 po)
Caractéristique : Intelligence **Poids :** 1,5 kg
Utilisation : identifier une plante (DD 10)
Artisanat : antidote, bougie, trousse de soins, *potion de guérison*

Outils de voleur (25 po)
Caractéristique : Dextérité **Poids :** 0,5 kg
Utilisation : crocheter une serrure (DD 15), désamorcer un piège (DD 15)

Un Occultiste occupé à canaliser la magie via un focaliseur arcanique.

Équipement d'aventurier

Le tableau « Équipement d'aventurier » de cette section inclut du matériel que les aventuriers trouvent souvent utile. Ces objets sont décrits ci-après par ordre alphabétique, le prix de chaque objet figurant après son nom.

Acide (25 po)

Lorsque vous effectuez l'action Attaque, vous pouvez remplacer l'une de vos attaques par le jet d'une fiole d'acide. Ciblez une créature ou un objet que vous voyez dans un rayon de 6 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité (DD égal à 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise) sous peine de subir 2d6 dégâts d'acide.

Antidote (50 po)

Par une action Bonus, vous pouvez boire le contenu d'une fiole d'antidote pour recevoir l'Avantage aux jets de sauvegarde visant à éviter l'état Empoisonné pendant 1 heure ou à y mettre un terme.

Beaux habits (15 po)

Les beaux habits sont fabriqués dans des tissus coûteux et dotés d'ornements élaborés. Certains événements et lieux n'acceptent que les personnes portant de tels vêtements.

Bélier portable (4 po)

Vous pouvez utiliser un bélier portable pour enfoncer les portes. Vous recevez alors un bonus de +4 au test de Force associé. Si un autre personnage vous aide à utiliser le bélier, vous recevez l'Avantage à ce test.

Billes (1 po)

Par une action Utilisation, vous pouvez déverser les billes de leur sacoche. Elles se répandent sur une suface plane de 3 m x 3 m, à une distance maximale de 3 m. Une créature qui traverse cette zone pour la première fois d'un tour doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 sous peine de subir l'état À terre. 10 minutes sont nécessaires pour récupérer les billes.

Boîte à amadou (5 pa)

Ce petit conteneur renferme silex, pierre à briquet et amorce (généralement un morceau de tissu imbibé d'huile), soit de quoi allumer un feu. L'utiliser pour allumer une bougie, une lampe, une lanterne ou une torche, ou tout autre objet dont le combustible est exposé, s'effectue par une action Bonus. Produire un autre type de flammes demande 1 minute.

Ignatius Budi

ÉQUIPEMENT D'AVENTURIER

Objet	Poids	Prix
Acide	0,5 kg	25 po
Antidote	—	50 po
Beaux habits	3 kg	15 po
Bélier portable	17,5 kg	4 po
Billes	1 kg	1 po
Boîte à amadou	0,5 kg	5 pa
Bougie	—	1 pc
Bouteille, verre	1 kg	2 po
Cadenas	0,5 kg	10 po
Carquois	0,5 kg	1 po
Carte	—	1 po
Chaîne	5 kg	5 po
Chausse-trappes	1 kg	1 po
Cloche	—	1 po
Coffre	12,5 kg	5 po
Corde	2,5 kg	1 po
Costume	2 kg	5 po
Couverture	1,5 kg	5 pa
Cruche	2 kg	2 pc
Eau bénite	0,5 kg	25 po
Échelle	12,5 kg	1 pa
Encre	—	10 po
Étui à cartes ou à parchemins	0,5 kg	1 po
Étui pour carreaux d'arbalète	0,5 kg	1 po
Feu grégeois	0,5 kg	50 po
Ficelle	—	1 pa
Filet	1,5 kg	1 po
Fiole	—	1 po
Flasque	0,5 kg	2 pc
Focaliseur arcanique	Variable	Variable
Focaliseur druidique	Variable	Variable
Grappin	2 kg	2 po
Huile	0,5 kg	1 pa
Lampe	0,5 kg	5 pa
Lanterne à capote	1 kg	5 po
Lanterne sourde	1 kg	10 po
Livre	2,5 kg	25 po
Longue-vue	0,5 kg	1 000 po
Loupe	—	100 po
Matériel d'escalade	6 kg	25 po
Menottes	3 kg	2 po

Objet	Poids	Prix
Miroir	250 g	5 po
Munitions	Variable	Variable
Outre	2,5 kg (pleine)	2 pa
Palan	2,5 kg	1 po
Panier	1 kg	4 pa
Papier	—	2 pa
Paquetage d'artiste	29 kg	40 po
Paquetage de cambrioleur	21 kg	16 po
Paquetage de diplomate	19,5 kg	39 po
Paquetage d'ecclésiastique	14,5 kg	33 po
Paquetage d'érudit	11 kg	40 po
Paquetage d'explorateur	27,5 kg	10 po
Paquetage d'exploration souterraine	27,5 kg	12 po
Parchemin	—	1 pa
Parchemin de sort (1er niveau)	—	50 po
Parchemin de sort (sort mineur)	—	30 po
Parfum	—	5 po
Pelle	2,5 kg	2 po
Perche	3,5 kg	5 pc
Pied-de-biche	2,5 kg	2 po
Piège à mâchoires	12,5 kg	5 po
Pointes en fer	2,5 kg	1 po
Poison standard	—	100 po
Porte-plume	—	2 pc
Pot en fer	5 kg	2 po
Potion de guérison	250 g	50 po
Rations	1 kg	5 pa
Robe	2 kg	1 po
Sac	250 g	1 pc
Sac à dos	2,5 kg	2 po
Sac de couchage	3,5 kg	1 po
Sacoche	0,5 kg	5 pa
Sacoche à composantes	1 kg	25 po
Seau	1 kg	5 pc
Sifflet	—	5 pc
Symbole sacré	Variable	Variable
Tente	10 kg	2 po
Tenue de voyage	2 kg	2 po
Tonneau	35 kg	2 po
Torche	0,5 kg	1 pc
Trousse de soins	1,5 kg	5 po

Bougie (1 pc)
Après allumage et pendant 1 heure, une bougie produit une Lumière vive sur un rayon de 1,50 m et une Lumière faible sur 1,50 m de plus.

Bouteille, verre (2 po)
Une bouteille en verre peut contenir jusqu'à 0,75 litre.

Cadenas (10 po)
Un cadenas est livré avec une clef. Sans cette clef, une créature peut crocheter le cadenas à condition de réussir un test de Dextérité (Escamotage) DD 15 avec des outils de voleur.

Carquois (1 po)
Un carquois peut contenir jusqu'à 20 flèches.

Carte (1 po)
Si vous consultez une carte précise, vous recevez un bonus de +5 aux tests de Sagesse (Survie) effectués pour trouver votre chemin dans le lieu représenté sur la carte.

Chaîne (5 po)
Par une action Utilisation, vous enroulez une chaîne autour d'une créature non consentante dans un rayon de 1,50 m subissant l'état Agrippé, Entravé ou Neutralisé pour peu que vous réussissiez un test de Force (Athlétisme) DD 13. Si la créature a les jambes enchaînées, elle subit l'état Entravé jusqu'à ce qu'elle se libère. Se libérer de la chaîne nécessite que la créature réussisse un test de Dextérité (Acrobaties) DD 18 au prix d'une action. Briser cette chaîne nécessite de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20 au prix d'une action.

Chausse-trappes (1 po)
Par une action Utilisation, vous pouvez répandre les chausse-trappes depuis leur sac pour couvrir une zone de 1,50 m x 1,50 m à une distance maximale de 1,50 m. Une créature qui traverse cette zone pour la première fois d'un tour doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de subir 1 dégât perforant et voir sa Vitesse réduite à 0 jusqu'au début de son tour suivant. 10 minutes sont nécessaires pour récupérer les chausse-trappes.

Cloche (1 po)
Actionnée par une action Utilisation, une cloche produit un son audible à 18 m.

Coffre (5 po)
Un coffre contient jusqu'à 0,36 m3.

Corde (1 po)
Par une action Utilisation, vous pouvez nouer la corde à condition de réussir un test de Dextérité (Escamotage) DD 10. Rompre la corde nécessite de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20.

Attacher une créature non consentante avec la corde nécessite que celle-ci subisse l'état Agrippé, Entravé ou Neutralisé. Si la créature a les jambes attachées, elle subit l'état Entravé jusqu'à ce qu'elle se libère. Se libérer de la corde nécessite que la créature réussisse un test de Dextérité (Acrobaties) DD 15 au prix d'une action.

Costume (5 po)
Vêtu d'un costume, vous avez l'Avantage aux tests de caractéristique visant à vous faire passer pour la personne ou le type de personne qu'il représente.

Couverture (5 pa)
Enveloppé dans une couverture, vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde contre le froid extrême (cf. *Guide du maître*).

Cruche (2 pc)
Une cruche contient jusqu'à 4 litres de liquide.

Eau bénite (25 po)
Lorsque vous effectuez l'action Attaque, vous pouvez remplacer l'une de vos attaques par le jet d'une flasque d'eau bénite. Ciblez une créature que vous voyez dans un rayon de 6 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité (DD égal à 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise) sous peine de subir 2d8 dégâts radiants si elle est de type Fiélon ou Mort-vivant.

Échelle (1 pa)
Une échelle mesure 3 m de haut. Grimper dessus permet de monter ou descendre.

Encre (10 po)
Conditionnée en bouteille de 30 ml, cette quantité d'encre permet de noircir environ 500 pages.

Étui à cartes ou à parchemins (1 po)
L'étui à cartes ou à parchemins peut contenir 10 feuilles de papier ou 5 feuilles de parchemin.

Étui pour carreaux d'arbalète (1 po)
Cet étui peut contenir 20 carreaux d'arbalète.

Feu grégeois (50 po)

Lorsque vous effectuez l'action Attaque, vous pouvez remplacer l'une de vos attaques par le jet d'une flasque de feu grégeois. Ciblez une créature ou un objet que vous voyez dans un rayon de 6 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité (DD égal à 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise) sous peine de subir 1d4 dégâts de feu et de prendre feu (cf. glossaire de règles).

Ficelle (1 pa)

Cette ficelle mesure 3 m de long. Vous pouvez y faire un nœud par une action Utilisation.

Filet (1 po)

Lorsque vous effectuez l'action Attaque, vous pouvez remplacer l'une de vos attaques par le lancer d'un filet. Ciblez une créature que vous voyez à une distance maximale de 4,50 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité (DD égal à 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise) sous peine de subir l'état Entravé jusqu'à sa libération. La cible réussit automatiquement si elle est de taille TG ou supérieure.

Pour être libérée, la cible (ou une créature dans un rayon de 1,50 m d'elle) doit entreprendre une action et effectuer un test de Force (Athlétisme) DD 10, libérant la créature Entravée en cas de réussite. La destruction du filet (CA 10 ; 5 pv ; Immunité contre les dégâts contondants, psychiques et de poison) libère également la cible, mettant un terme à l'effet Entravé.

Fiole (1 po)

Une fiole contient 120 ml de liquide.

Flasque (2 pc)

Une flasque contient 0,5 litre de liquide.

Focaliseur arcanique (variable)

Un focaliseur arcanique prend l'une des formes de la table « Focaliseurs arcaniques » et il est incrusté de pierreries ou sculpté afin de canaliser la magie arcanique. Un personnage Ensorceleur, Magicien ou Occultiste peut se servir d'un tel objet comme focaliseur d'incantation.

Focaliseurs arcaniques

Focaliseur	Poids	Prix
Baguette	0,5 kg	10 po
Bâton (également bâton de combat)	2 kg	5 po
Cristal	0,5 kg	10 po
Orbe	1,5 kg	20 po
Sceptre	1 kg	10 po

Focaliseur druidique (variable)

Un focaliseur druidique prend l'une des formes proposées dans la table « Focaliseurs druidiques » et il est sculpté, attaché avec un ruban ou peint de façon à canaliser la magie primitive. Un Druide ou un Rôdeur peut se servir d'un tel objet comme focaliseur d'incantation.

Focaliseurs druidiques

Focaliseur	Poids	Prix
Baguette d'if	0,5 kg	10 po
Bâton en bois (également bâton de combat)	2 kg	5 po
Branche de houx	—	1 po

Grappin (2 po)

Par une action Utilisation, vous lancez le grappin sur une balustrade, un rebord ou une autre prise à une distance maximale de 15 m, et le grappin s'accroche si vous réussissez un test de Dextérité (Acrobaties) DD 13. Si vous aviez attaché une corde au grappin, vous pouvez y grimper.

Huile (1 pa)

Vous pouvez asperger une créature, un objet ou un espace avec de l'huile ou l'utiliser comme combustible, comme détaillé ci-dessous.

Asperger une créature ou un objet. Lorsque vous effectuez l'action Attaque, vous pouvez remplacer l'une de vos attaques par le jet d'une flasque d'huile. Ciblez une créature ou un objet à une distance maximale de 6 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité

JOHN GRELLO, POLAR ENGINE

(DD égal à 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise) sous peine d'être couverte d'huile. Si elle subit des dégâts de feu avant que l'huile ait séché (ce qui demande 1 minute), la cible subit 5 dégâts de feu supplémentaires, provoqués par l'embrasement de l'huile.

Asperger un espace. Entreprendre l'action Utilisation permet d'étaler le contenu d'une flasque d'huile sur un sol plan et de couvrir une zone de 1,50 m de côté dans un rayon de 1,50 m. Embrasée, l'huile brûle jusqu'à la fin du tour 2 rounds après son allumage (soit pendant 12 secondes) et inflige 5 dégâts de feu à toute créature qui pénètre dans la zone ou y termine son tour. Une même créature ne peut subir ces dégâts qu'une fois par tour.

Combustible. L'huile sert de combustible pour les lampes et les lanternes. Le contenu d'une flasque d'huile embrasée brûle pendant 6 heures dans une lampe ou une lanterne. Cette durée n'est pas nécessairement consécutive ; vous pouvez éteindre l'huile (par une action Utilisation) et la rallumer jusqu'à ce qu'elle ait brûlé pendant un total de 6 heures.

Lampe (5 pa)

Une lampe brûle de l'huile comme combustible et produit une Lumière vive sur un rayon de 4,50 m, ainsi qu'une Lumière faible sur 9 m de plus.

Lanterne à capote (5 po)

Une lanterne à capote brûle de l'huile comme combustible et produit une Lumière vive sur un rayon de 9 m, ainsi qu'une Lumière faible sur 9 m de plus. Abaisser la capote par une action Bonus permet de réduire l'éclairage à une Lumière faible sur un rayon de 1,50 m, et la relever de rétablir la pleine lumière.

Lanterne sourde (10 po)

Une lanterne sourde brûle de l'huile comme combustible et produit une Lumière vive sur un Cône de 18 m, ainsi qu'une Lumière faible sur 18 m de plus.

Livre (25 po)

Un livre traite de fiction ou de non-fiction. Si vous consultez un livre de non-fiction précis sur son sujet, vous recevez un bonus de +5 aux tests d'Intelligence (Arcanes, Histoire, Nature ou Religion) que vous effectuez sur ce sujet.

Longue-vue (1000 po)

Une longue-vue permet de grossir jusqu'à deux fois les objets que vous voyez à distance.

Loupe (100 po)

Une loupe octroie l'Avantage à tout test de caractéristique visant à inspecter ou estimer la valeur d'un objet très détaillé. Démarrer un feu avec une loupe nécessite une lumière aussi vive que celle du soleil, que la lentille concentre sur de l'amadou, lequel s'enflamme au bout d'environ 5 minutes.

Matériel d'escalade (25 po)

Le matériel d'escalade comprend des crampons de chaussures, des gants, des pitons et un harnais. Par une action Utilisation, vous pouvez recourir au matériel d'escalade pour vous ancrer ; cette précaution prise, vous ne pouvez pas tomber à plus de 7,50 m du point d'ancrage, et vous ne pouvez pas vous en éloigner de plus de 7,50 m sans défaire préalablement l'ancrage par une action Bonus.

Menottes (2 po)

Par une action Utilisation, vous menottez une créature non consentante de taille P ou de taille M située dans un rayon de 1,50 m et qui subit l'état Agrippé, Entravé ou Neutralisé à condition de réussir un test de Dextérité (Escamotage) DD 13. Tant qu'elle est menottée, la créature subit le Désavantage aux jets d'attaque, ainsi que l'état Entravé si les menottes sont attachées à une chaîne ou à un crochet fixe. Se libérer des menottes nécessite de réussir un test de Dextérité (Escamotage) DD 20 au prix d'une action. Les briser nécessite de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 25 au prix d'une action.

Chaque paire de menottes est fournie avec une clef. Sans cette clef, une créature peut crocheter la serrure des menottes à condition de réussir un test de Dextérité (Escamotage) DD 15 avec des outils de voleur.

Miroir (5 po)

Ce miroir à main en acier est pratique pour se maquiller, mais aussi pour risquer un œil au détour d'un angle et réfléchir la lumière en guise de signal.

Munitions (variable)

Les munitions sont nécessaires pour toute arme dotée de la propriété Munitions. Le descriptif de l'arme indique le type de munitions qu'elle utilise. La table « Munitions » répertorie les différents types de munitions et la quantité que vous obtenez lorsque vous en achetez. Figure en outre l'objet généralement utilisé pour ranger chaque type de munitions, qui doit être acheté séparément.

Munitions

Type	Quantité	Rangement	Poids	Prix
Balles d'arme à feu	10	Sacoche	1 kg	3 po
Billes de fronde	20	Sacoche	750 g	4 pc
Carreaux	20	Étui	750 g	1 po
Dards	50	Sacoche	0,5 kg	1 po
Flèches	20	Carquois	0,5 kg	1 po

Outre (2 pa)

Une outre contient 2 litres de liquide. Boire insuffisamment d'eau, c'est s'exposer à la déshydratation (cf. glossaire de règles).

Palan (1 po)
Un palan vous permet de soulever jusqu'à quatre fois le poids que vous pouvez normalement soulever.

Panier (4 pa)
Un panier contient jusqu'à 20 kg pour un volume de 0,06 m3.

Papier (2 pa)
Une feuille de papier peut contenir environ 250 mots écrits à la main.

Paquetage d'artiste (40 po)
Le paquetage d'artiste contient les objets suivants : sac à dos, boîte à amadou, cloche, 3 costumes, 8 flasques d'huile, 9 jours de rations, lanterne sourde, miroir, outre, sac de couchage.

Paquetage de cambrioleur (16 po)
Le paquetage de cambrioleur contient les objets suivants : sac à dos, billes, boîte à amadou, 10 bougies, cloche, corde, 7 flasques d'huile, lanterne à capote, outre, pied-de-biche, 5 jours de rations.

Paquetage de diplomate (39 po)
Le paquetage de diplomate contient les objets suivants : beaux habits, boîte à amadou, coffre, encre, 2 étuis à cartes et à parchemins, 5 feuilles de papier, 5 feuilles de parchemin, 4 flasques d'huile, lampe, 5 porte-plume, parfum.

Paquetage d'ecclésiastique (33 po)
Le paquetage d'ecclésiastique contient les objets suivants : sac à dos, boîte à amadou, couverture, eau bénite, lampe, 7 jours de rations, robe.

Paquetage d'érudit (40 po)
Le paquetage d'érudit contient les objets suivants : sac à dos, boîte à amadou, encre, lampe, livre, porte-plume, 10 flasques d'huile, 10 feuilles de parchemin.

Paquetage d'explorateur (10 po)
Le paquetage d'explorateur contient les objets suivants : sac à dos, sac de couchage, boîte à amadou, corde, 2 flasques d'huile, 10 jours de rations, outre, 10 torches.

Paquetage d'exploration souterraine (12 po)
Le paquetage d'exploration souterraine contient les objets suivants : sac à dos, boîte à amadou, chausse-trappes, corde, 2 flasques d'huile, 10 jours de rations, outre, pied-de-biche, 10 torches.

Parchemin (1 pa)
Une feuille de parchemin peut contenir environ 250 mots écrits à la main.

Parchemin de sort (sort mineur, 30 po ; du 1er niveau, 50 po)
Un *parchemin de sort* (sort mineur) ou *parchemin de sort* (1er niveau) est un objet magique qui porte la formule d'un sort mineur ou d'un sort du 1er niveau, respectivement, tel que défini par le créateur du parchemin. Si ce sort figure dans votre liste de sorts de classe, vous pouvez lire le parchemin pour en lancer le sort avec son temps d'incantation habituel et sans en fournir les éventuelles composantes matérielles.

Si le sort nécessite un jet de sauvegarde ou un jet d'attaque, le DD de sauvegarde est de 13 et le bonus à l'attaque est de +5. Le parchemin se désintègre lorsque l'incantation est terminée.

Parfum (5 po)
Le parfum est présenté dans un flacon de 120 ml. Pendant 1 heure après vous être appliqué du parfum, vous avez l'Avantage aux tests de Charisme (Persuasion) effectués afin d'influencer un Humanoïde Indifférent dans un rayon de 1,5 m.

Pelle (2 po)
Au prix de 1 heure d'efforts, une pelle permet de creuser un trou de 1,5 m de côté pour autant de profondeur dans de la terre ou tout matériau similaire.

Perche (5 pc)
Une perche mesure 3 m de long. Vous pouvez l'utiliser pour toucher quelque chose à une distance maximale de 3 m. Si vous effectuez un test de Force (Athlétisme) dans le cadre d'un saut en hauteur ou en longueur, utiliser la perche pour sauter vous octroie l'Avantage à ce test.

Pied-de-biche (2 po)
Le pied-de-biche vous octroie l'Avantage aux tests de Force chaque fois que son effet de levier peut être pris en compte.

Piège à mâchoires (5 po)
Par une action Utilisation, vous posez un piège à mâchoires, anneau d'acier en dents de scie qui se referme lorsqu'une créature marche sur la plaque de pression centrale. Le piège est ancré par une lourde chaîne à un objet immobile, comme un arbre ou une pointe enfoncée dans le sol. Une créature qui marche sur la plaque doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 sous peine de subir 1d4 dégâts perforants et de voir sa Vitesse réduite à 0 jusqu'au début de son tour suivant. Par la suite et jusqu'à ce que la créature se libère du piège, son déplacement est limité par la taille de la chaîne (en règle générale 90 cm de long). Toute créature

peut consacrer son action à effectuer un test de Force (Athlétisme) DD 13 et se libère, ou en extrait une autre créature à portée d'allonge, en cas de réussite. Chaque échec au test inflige 1 dégât perforant à la créature piégée.

Pointes en fer (1 po)

Les pointes en fer sont vendues par paquets de dix. Par une action Utilisation, vous pouvez recourir à un objet contondant, par exemple un marteau léger, pour enfoncer une pointe dans du bois, de la terre ou tout matériau similaire. Faire ainsi permet de bloquer une porte ou d'attacher une corde ou une chaîne à la pointe.

Poison standard (100 po)

Par une action Bonus, utiliser une fiole de poison standard vous permet d'enduire une arme ou jusqu'à trois munitions. Une créature qui subit des dégâts perforants ou tranchants de l'arme ou des munitions empoisonnées subit 1d4 dégâts de poison supplémentaires. Une fois appliqué, le poison conserve sa virulence pendant 1 minute ou jusqu'à ce que ces dégâts soient infligés, selon ce qui survient en premier.

Porte-plume (2 pc)

Combiné à l'encre, le porte-plume permet d'écrire ou de dessiner.

Pot en fer (2 po)

Un pot en fer contient 4 litres de liquide.

Potion de guérison (50 po)

Cette potion est un objet magique. Par une action Bonus, vous pouvez boire une potion de guérison ou l'administrer à une autre créature dans un rayon de 1,50 m. La créature qui boit le liquide magique rouge contenu dans cette fiole récupère 2d4 + 2 points de vie.

Rations (5 pa)

Les rations sont composées d'aliments de voyage, viande séchée, fruits secs, biscuits et fruits à coque. Voir à « Malnutrition » dans le glossaire de règles pour les risques liés à l'absence de nourriture.

Robe (1 po)

Une robe a une signification professionnelle ou cérémonielle. Certains événements et lieux n'admettent que les personnes vêtues d'une robe d'une couleur donnée ou arborant certains symboles.

Sac (1 pc)

Un sac contient jusqu'à 15 kg pour un volume de 0,03 m3.

Sac à dos (2 po)

Un sac à dos contient jusqu'à 15 kg pour un volume de 0,03 m3. Il peut également servir de sacoche de selle.

Sac de couchage (1 po)

Un sac de couchage permet à une créature de taille P ou M de dormir. Dans un sac de couchage, vous réussissez automatiquement vos jets de sauvegarde contre le froid extrême (cf. *Guide du maître*).

Sacoche (5 pa)

Une sacoche contient jusqu'à 3 kg pour un volume de 0,006 m3.

Sacoche à composantes (25 po)

Une sacoche à composantes est étanche et divisée en compartiments qui permettent d'y ranger toutes les composantes matérielles gratuites de vos sorts.

Seau (5 pc)

Un seau contient 15 litres de liquide ou 0,015 m3.

Sifflet (5 pc)

Souffler dans le sifflet par une action Utilisation produit un son audible à 180 m.

Symbole sacré (variable)

Un symbole sacré, qui prend l'une des formes proposées dans la table Symboles sacrés, est serti de pierreries ou peint afin de canaliser la magie divine. Clercs et Paladins peuvent se servir d'un symbole sacré comme focaliseur d'incantation.

La table indique si un symbole sacré doit être tenu, porté ou cousu sur une étoffe, par exemple sur un tabard ou une bannière, ou fixé sur un bouclier.

Symboles sacrés

Symbole	Poids	Prix
Amulette (portée ou tenue)	0,5 kg	5 po
Emblème (cousu sur une étoffe ou fixé un bouclier)	—	5 po
Reliquaire (tenu)	1 kg	5 po

Tente (2 po)

Jusqu'à deux créatures de taille P ou M peuvent dormir sous la même tente.

Tenue de voyage (2 po)

La tenue de voyage comprend des vêtements résistants, conçus pour voyager dans divers environnements.

Tonneau (2 po)

Un tonneau contient jusqu'à 160 litres de liquide ou 0,12 m3 de solide.

Torche (1 pc)

Une torche brûle pendant 1 heure, produit une Lumière vive sur un rayon de 6 m et une Lumière faible sur 6 m de plus. Dans le cadre de l'action Attaque, vous pouvez attaquer avec la torche, en considérant celle-ci comme une arme courante de corps à corps. Si l'attaque touche, la cible subit 1 dégât de feu.

Trousse de soins (5 po)

Une trousse de soins dispose de dix charges. Par une action Utilisation, dépenser une charge permet de stabiliser une créature avec l'état Inconscient et tombée à 0 point de vie sans passer par un test de Sagesse (Médecine).

Montures et véhicules

Si une monture peut vous aider à vous déplacer plus rapidement dans les contrées sauvages, son intérêt principal reste de transporter l'équipement qui risquerait sinon de vous ralentir. La table « Montures et autres animaux » présente la capacité de charge de chaque animal. Vous trouverez les profils de ces animaux en annexe B.

Montures et chargement

Une bête qui tire une calèche, une charrette, un char, un traîneau ou un chariot peut déplacer jusqu'à cinq fois sa capacité de charge de base, poids du véhicule compris. Plusieurs animaux qui tirent le même véhicule additionnent leur capacité de charge.

Barde

La Barde est l'armure qui équipe une monture. Tous les types d'armure de la table « Armures » de ce chapitre sont disponibles à l'achat sous forme de Barde. Le prix est quatre fois celui d'une armure normale et le poids, le double de l'équivalent standard.

Selles

La selle est livrée avec un mors, une bride, des rênes et tout autre équipement nécessaire à son utilisation. Une selle militaire octroie l'Avantage aux tests de caractéristique que vous effectuez pour rester en selle. Une selle exotique est nécessaire pour chevaucher une monture aquatique ou volante.

Montures et autres animaux

Objet	Capacité de charge	Prix
Chameau	225 kg	50 po
Cheval de selle	240 kg	75 po
Cheval de trait	270 kg	50 po
Destrier	270 kg	400 po
Éléphant	660 kg	200 po
Molosse	97,5 kg	25 po
Mule	210 kg	8 po
Poney	112,5 kg	30 po

Harnachement et véhicules tractés

Objet	Poids	Prix
Calèche	300 kg	100 po
Char	50 kg	250 po
Chariot	200 kg	35 po
Charrette	100 kg	15 po
Écuries, par jour	—	5 pa
Fourrage (par jour)	5 kg	5 pc
Selle		
d'équitation	12,5 kg	10 po
exotique	20 kg	60 po
militaire	15 kg	20 po
Traîneau	150 kg	20 po

PATRIK HELL

Véhicules de grande taille

La table « Véhicules aériens et bateaux » fournit le profil de divers types de grands véhicules. Les remarques suivantes s'appliquent.

Vitesse

Un navire qui fait voile contre un vent fort se déplace à la moitié de sa Vitesse. En cas de calme plat (absence de vent), les bateaux ne peuvent pas naviguer à la voile et la propulsion doit se faire à la rame. Barges et barques sont utilisées sur les lacs et les rivières. Si vous naviguez vers l'aval, ajoutez la Vitesse du courant (généralement 4,5 km par heure) à celle du véhicule. Il est impossible de naviguer à contre-courant à la seule force des rames, mais de tels véhicules peuvent être halés vers l'amont par des animaux de trait depuis la berge. Une barque peut être portée et pèse 50 kg.

Équipage

Tout navire de plus fort gabarit qu'une barge ou une barque a besoin d'un équipage d'employés qualifiés (voir à « Services », plus loin dans ce chapitre) pour fonctionner. L'effectif minimum d'employés qualifiés nécessaires à l'équipage d'un navire dépend de son type, comme spécifié sur la table.

Passagers

La table indique le nombre de passagers de taille P ou M qu'un bateau peut héberger dans des hamacs. Un bateau doté de cabines privées peut transporter cinq fois moins de passagers. Un passager paie généralement 5 pa par jour pour dormir dans un hamac, mais les prix sont susceptibles de varier d'un navire à l'autre. Une petite cabine privée coûte généralement 2 po par jour.

Seuil de dégâts

Si un véhicule présente un seuil de dégâts (cf. glossaire de règles), celui-ci figure sur la table.

Réparation de navire

Les réparations d'un navire endommagé s'effectuent lorsque le bateau est à quai. Réparer 1 point de vie nécessite 1 jour et coûte 20 po (matériaux et main-d'œuvre). Si les réparations sont effectuées dans un endroit où matériaux et main-d'œuvre qualifiée abondent, comme le chantier naval d'une grande ville, la durée et le coût des réparations sont réduits de moitié.

Services

Cette section passe en revue les services et autres postes de dépense possibles d'un aventurier.

Train de vie

Les dépenses de train de vie résument le coût de la vie quotidienne dans un monde fantastique. Elles couvrent l'hébergement, la nourriture, l'entretien de l'équipement et autres commodités.

Au début de chaque semaine ou de chaque mois (au choix du MD), choisissez l'un des trains de vie suivants : mendiant, misérable, pauvre, modeste, confortable, riche ou aristocratique, et acquittez le prix correspondant au train de vie associé.

Si le train de vie n'a pas de répercussions automatiques en soi, le MD peut le prendre en compte pour déterminer les risques ou la façon dont votre personnage est perçu.

Mendiant (gratuit)

Vous comptez sur votre bonne étoile et sur la charité pour survivre. Dormir à l'extérieur vous expose souvent à des dangers naturels.

Misérable (1 pa par jour)

Vous dépensez le strict minimum pour vos besoins. Vous êtes parfois exposé à des conditions insalubres et aux exactions des petits criminels.

Pauvre (2 pa par jour)

Vous dépensez avec parcimonie pour vos besoins essentiels.

Modeste (1 po par jour)

Vous subvenez à vos besoins à un niveau moyen.

Confortable (2 po par jour)

Vous subvenez aux besoins élémentaires et profitez de temps à autre du superflu.

Riche (4 po par jour)

Habitué à vivre dans le luxe, vous pourriez même avoir des domestiques.

Aristocratique (10 po par jour)

Vous payez pour ce qu'il y a de mieux et régnez sur une petite armée de serviteurs. Les personnes qui remarquent tout ce faste risquent de vous « inviter » à partager, par des moyens légaux ou non.

Véhicules aériens et bateaux

Véhicule	Vitesse	Équipage	Passagers	Cargaison (tonnes)	CA	pv	Seuil de dégâts	Prix
Barge	1,5 km/h	1	6	1/2	15	100	10	3 000 po
Barque	2,25 km/h	1	3	—	11	50	—	50 po
Bateau à voiles	3 km/h	20	20	100	15	300	15	10 000 po
Dirigeable	12 km/h	10	20	1	13	300	—	40 000 po
Drakkar	4,5 km/h	40	150	10	15	300	15	10 000 po
Galère	6 km/h	80	—	150	15	500	20	30 000 po
Navire de guerre	3,75 km/h	60	60	200	15	500	20	25 000 po

Une Magicienne passant l'après-midi à faire des emplettes, accompagnée de son familier.

Repas, boisson et hébergement

Le tableau Repas, boisson et hébergement indique les prix des articles et de l'hébergement pour une nuit. Les prix d'hébergement quotidien et des repas sont inclus dans les dépenses de train de vie.

Repas, boisson et hébergement

Objet	Prix	Objet	Prix
Bière (pichet)	4 pc	*Séjour à l'auberge (par jour)*	
Fromage (tranche)	1 pa	misérable	7 pc
Pain (miche)	2 pc	pauvre	1 pa
Repas		modeste	5 pa
misérable	1 pc	confortable	8 pa
pauvre	2 pc	riche	2 po
modeste	1 pa	aristocratique	4 po
confortable	2 pa	*Vin (bouteille)*	
riche	3 pa	ordinaire	2 pa
aristocratique	6 pa	fin	10 po

Voyage

Les équipages chargés de conduire des passagers à destination demandent les tarifs qui figurent sur la table « Voyage », plus d'éventuels frais de péage ou autre.

Voyage

Service	Prix
À bord d'un navire	1 pa par 1,5 km
Péage (route ou porte)	1 pc
Transport dans une ville	1 pc par km
Transport entre deux villes	2 pc par km

Employés

On parle d'employé qualifié pour toute personne chargée d'accomplir un service demandant de disposer d'une maîtrise (que ce soit d'arme, d'outil ou de compétence) : mercenaire, artisan, scribe, etc. Le salaire qui figure sur la table « Employés » est un minimum ; certains employés experts exigent un montant plus élevé. Les employés sans formation sont chargés des tâches qui ne nécessitent pas de maîtrise particulière, de type manœuvre et portefaix.

Employés

Service	Prix
Employé qualifié	2 po par jour
Employé sans formation	2 pa par jour
Messager	2 pc par 1,5 km

KATERINA LADON

Sorts

Maintes localités abritent des individus disposés à lancer des sorts contre argent sonnant et trébuchant. Si un sort nécessite des composantes coûteuses, ajoutez le coût de ces composantes au prix indiqué dans la table « Services d'incantation » ci-après. Plus un sort est d'un niveau élevé, plus il est difficile de trouver quelqu'un qui puisse le lancer.

Services d'incantation

Niveau du sort	Disponibilité	Prix
Sort mineur	Village, bourgade ou ville	30 po
1	Village, bourgade ou ville	50 po
2	Village, bourgade ou ville	200 po
3	Bourgade ou ville uniquement	300 po
4–5	Bourgade ou ville uniquement	2 000 po
6–8	Ville uniquement	20 000 po
9	Ville uniquement	100 000 po

Objets magiques

Toute aventure fait miroiter la perspective (mais pas forcément la promesse) de trouver des objets magiques. Des centaines d'objets magiques sont passés en revue dans le *Guide du maître*, car c'est le MD qui décide quand vous trouvez un tel objet. Voici ce qu'il faut savoir sur l'utilisation des objets magiques.

Identifier un objet magique

Certains objets magiques ne se distinguent pas de leurs équivalents non magiques, tandis que d'autres sont manifestement magiques. Si manipuler un objet magique suffit à vous faire percevoir son caractère extraordinaire, l'apprentissage de ses propriétés magiques n'est pas automatique.

Le sort *identification* est le moyen le plus rapide de déterminer les propriétés d'un objet. L'autre solution consiste à se concentrer sur un objet magique pendant un Repos court tout en restant en contact physique permanent avec lui. Au terme du repos, vous connaissez ses propriétés et comment y recourir (mais pas l'éventuelle malédiction que porte l'objet).

Certains objets magiques sont porteurs d'un indice relatif à leurs propriétés. Le mot de commande permettant d'activer un anneau est parfois gravé sur sa face intérieure, ou des plumes stylisées peuvent suggérer qu'il s'agit d'un *anneau de feuille morte*.

Porter ou expérimenter un objet peut également fournir des explications relatives à ses propriétés. Dans le cas particulier des potions, il suffit de goûter un peu du breuvage sur le bout de la langue pour déterminer l'effet de la potion. D'autres objets peuvent nécessiter davantage d'expérimentations. Si, par exemple, votre personnage passe au doigt un *anneau de nage*, le MD peut vous glisser : « Tes mouvements sont devenus étrangement fluides. » Il pourrait être opportun de plonger dans une rivière pour en avoir le cœur net. Le MD déclare alors que vous nagez avec une facilité déconcertante.

Harmonisation

Certains objets magiques nécessitent qu'une créature crée un lien avec lui (on parle alors d'Harmonisation) avant qu'elle puisse recourir aux propriétés magiques de l'objet. Si vous n'êtes pas harmonisé avec un objet qui nécessite l'Harmonisation, vous recevez uniquement ses bénéfices non magiques, sauf mention contraire dans sa description. Un bouclier magique avec Harmonisation requise, par exemple, octroie les bénéfices d'un bouclier normal à une créature non harmonisée avec lui, mais aucune de ses propriétés magiques.

S'harmoniser pendant un Repos court

L'Harmonisation avec un objet requiert que vous consacriez l'intégralité d'un Repos court à vous concentrer sur l'objet tout en restant en contact physique étroit avec lui (cette opération ne peut pas se dérouler pendant le même Repos court consacré à en comprendre les propriétés). Cette concentration peut prendre la forme d'exercices martiaux (pour une arme), d'une méditation (pour un baguette) ou de toute autre activité pertinente. Si le Repos court est interrompu, la tentative d'Harmonisation échoue. Dans le cas contraire, à la fin du Repos court, vous êtes harmonisé avec l'objet magique et avez accès à l'ensemble de ses propriétés magiques.

Trois objets au maximum

Vous pouvez vous harmoniser avec un maximum de trois objets magiques à la fois. Toute tentative d'Harmonisation avec un quatrième objet échoue ; vous devez au préalable mettre fin à votre lien avec un autre objet. En outre, vous ne pouvez pas vous harmoniser avec plus d'un exemplaire du même objet. Vous ne pouvez par exemple être harmonisé qu'avec un seul *anneau de protection*.

Fin de l'Harmonisation

Votre Harmonisation avec un objet prend fin si vous ne remplissez plus les prérequis, si l'objet s'est trouvé à plus de 30 m de vous pendant 24 heures, si vous mourez ou si une autre créature s'harmonise avec l'objet. Vous pouvez en outre mettre fin volontairement à l'Harmonisation en passant un autre Repos court concentré sur l'objet, sauf dans le cas d'un objet maudit.

Porter et manier des objets magiques

Certains objets doivent être portés ou maniés pour que l'on puisse utiliser leurs propriétés magiques. Un objet magique destiné à être porté sur le corps doit l'être à l'endroit prévu : les bottes aux pieds, les gants aux mains, les chapeaux et casques sur la tête et les anneaux au doigt. Une armure magique doit être enfilée, un bouclier attaché au bras, une cape attachée autour des épaules. Une arme doit être tenue en main.

Dans la plupart des cas, un objet magique censé être porté conviendra à une créature, quelle que soit sa taille ou sa carrure. Les vêtements magiques sont conçus pour être facilement ajustables ou s'adaptent magiquement au porteur.

Plusieurs objets du même type

Il est impossible de porter plus d'un de certains objets magiques. Vous ne pouvez normalement pas porter plus d'une paire de chaussures, une paire de gants ou de gantelets, une paire de brassards, une armure, un couvre-chef et une cape. Le MD peut consentir des exceptions.

Objets appariés

Les objets fournis par paires, tels que les bottes, brassards, gantelets et gants, n'octroient leurs bénéfices que si les deux éléments de la paire sont portés. Un personnage qui porte une *botte de sept lieues* à un pied et une *botte elfique* à l'autre, par exemple, ne retire aucun bénéfice de l'une ni de l'autre.

Fabriquer de l'équipement

En utilisant les règles ci-dessous, les personnages peuvent fabriquer des objets non magiques, *potions de guérison* et autres *parchemins de sort*.

Fabrication d'objets non magiques

Pour fabriquer un objet non magique, il vous faut les outils adaptés, des matières premières et du temps, chacun de ces éléments étant détaillé ci-dessous. Si vous remplissez les conditions requises, vous fabriquez l'objet et pouvez l'utiliser ou le vendre au prix normal.

Outils

La section « Outils » du présent chapitre dresse la liste des outils nécessaires pour fabriquer certains objets. Le MD décide des outils nécessaires à la fabrication d'objets qui n'y figurent pas.

Vous devez utiliser l'outil indiqué pour fabriquer un tel objet et en avoir la maîtrise. Toute personne qui vous aide doit également maîtriser cet outil.

Matières premières

Pour fabriquer un objet, vous avez besoin de matières premières valant la moitié de sa valeur marchande (arrondi à l'inférieur). Vous aurez par exemple besoin de 750 po de matières premières pour fabriquer un harnois, d'une valeur marchande de 1 500 po. Le MD détermine si les matières premières requises sont disponibles.

Temps

Pour déterminer le nombre de jours (en travaillant 8 heures par jour) nécessaires à la fabrication d'un objet, divisez par 10 son prix d'achat en po, en arrondissant au jour supplémentaire. 5 jours vous seront par exmple nécessaires pour fabriquer une arbalète lourde, dont la valeur marchande est 50 po.

Si un objet nécessite plusieurs jours de travail, il n'est pas nécessaire que ces jours soient consécutifs.

Plusieurs personnages peuvent combiner leurs efforts pour réduire le temps de fabrication. Divisez le temps nécessaire à la création d'un objet par le nombre de personnages qui travaillent à sa fabrication. En temps normal, seul un autre personnage peut vous assister, mais le MD peut vous en autoriser plusieurs.

Préparer des potions de guérison

Un personnage qui a la maîtrise du matériel d'herboriste peut créer une *potion de guérison*. À cette fin, il faut utiliser ce matériel et 25 po de matières premières pendant 1 journée entière (8 heures de travail).

Écrire des parchemins de sort

Un lanceur de sorts peut transférer un sort sur un parchemin et créer un *parchemin de sort* en s'appuyant sur les règles ci-après.

Temps et coût

Écrire un parchemin nécessite une quantité de temps et d'argent qui est fonction du niveau du sort, comme indiqué sur la table « Coût des parchemins de sort ». Pour chaque jour de transcription, vous devez travailler 8 heures. Si un parchemin nécessite plusieurs jours, il n'est pas nécessaire que ces jours soient consécutifs.

Prérequis pour le scribe

Pour écrire un parchemin, vous devez avoir la maîtrise de la compétence Arcanes ou du matériel de calligraphe et avoir le sort préparé à chaque jour de son inscription. Vous devez en outre disposer des éventuelles composantes matérielles nécessaires ; si le sort consomme des composantes matérielles, celles-ci ne sont consommées qu'au moment où vous terminez le parchemin. Le sort du parchemin utilise votre DD de sauvegarde des sorts et votre bonus d'attaque de sort.

Sorts mineurs

Si le sort retranscrit est un sort mineur, cette version du parchemin fonctionne comme si le lanceur était de votre niveau.

Coût des parchemins de sort

Niveau du sort	Temps	Coût
Sort mineur	1 jour	15 po
1	1 jour	25 po
2	3 jours	100 po
3	5 jours	150 po
4	10 jours	1 000 po
5	25 jours	1 500 po
6	40 jours	10 000 po
7	50 jours	12 500 po
8	60 jours	15 000 po
9	120 jours	50 000 po

Les archimages de Greyhawk Jallarzi, Mordenkainen et Bigby apprêtent leurs sorts durant l'ouverture d'un portail vers un autre plan.

CHAPITRE 7

Sorts

Ce chapitre fournit les règles d'incantation des sorts. Il comprend en outre les descriptions de sorts typiques des mondes de Dungeons & Dragons. Ces sorts sont employés par de nombreux objets magiques, monstres et aptitudes de classe.

Acquisition de sorts

Avant de pouvoir lancer un sort, celui-ci doit être préparé dans votre esprit ou accessible par le biais d'un objet magique tel qu'un *parchemin de sort*. Vos aptitudes vous indiquent quels sorts vous pouvez lancer, le cas échéant ; si certains d'entre eux sont toujours préparés ; et si vous pouvez modifier la liste de sorts que vous avez préparés.

Préparation des sorts

Si vous disposez d'une liste de sorts du 1er niveau et plus à préparer, l'aptitude Sorts vous indique combien de sorts de votre liste vous pouvez changer et à quelle fréquence, comme résumé dans la table Préparation des sorts par classe.

Préparation des sorts par classe

Classe	Changez quand vous...	Nombre de sorts
Barde	gagnez un niveau	Un
Clerc	terminez un Repos long	Libre
Druide	terminez un Repos long	Libre
Ensorceleur	gagnez un niveau	Un
Magicien	terminez un Repos long	Libre
Occultiste	gagnez un niveau	Un
Paladin	terminez un Repos long	Un
Rôdeur	terminez un Repos long	Un

La plupart des monstres incantateurs ne modifient pas leur liste de sorts préparés, mais le MD peut parfaitement modifier ces listes.

Sorts toujours préparés

Certaines aptitudes vous octroient un sort qui est toujours préparé en ce qui vous concerne. Si vous disposez aussi d'une liste de sorts préparés que vous pouvez changer, un sort toujours préparé n'est pas décompté du nombre de sorts de cette liste.

Incantation en armure

Vous devez avoir la maîtrise de l'armure que vous portez pour lancer un sort. Sans cela, l'armure vous est trop inconfortable pour la moindre incantation.

Incantation

La description de chaque sort se compose de données qui vous fournissent les détails propres à son incantation. Les sections qui suivent vous expliquent ces éléments qui suivent le nom du sort.

Niveau de sort

Chaque sort présente un niveau allant de 0 à 9, indiqué dans la description du sort. Le niveau d'un sort est une bonne indication de sa puissance. Les sorts mineurs, sorts rudimentaires que les personnages lancent presque machinalement, sont de niveau 0. Les règles propres à chaque classe d'incantateur indiquent quand les personnages correspondants ont accès aux sorts des différents niveaux.

Emplacements de sort

Lancer un sort du 1er niveau ou supérieur est éreintant, c'est pourquoi tout incantateur ne peut en jeter qu'un nombre limité de sorts avant de devoir prendre du Repos. Les emplacements de sort constituent le gros du potentiel magique d'un incantateur. Chaque classe d'incantateur octroie un nombre limité d'emplacements de sort de niveaux donnés. Un Magicien de niveau 3 est ainsi doté de quatre emplacements du 1er niveau et de deux du 2e niveau.

Lorsque vous lancez un sort, vous dépensez un emplacement au moins égal à celui du sort, et « remplissez » en quelque sorte l'emplacement avec le sort. On peut voir les emplacements de sort comme des sillons d'une taille donnée, étroite pour un emplacement du 1er niveau, de plus en plus large pour ceux de niveau supérieur. Un sort du 1er niveau s'insère ainsi dans n'importe quel emplacement, mais un sort du 2e niveau ne pourra tenir que dans un emplacement du 2e niveau ou plus. Ainsi, quand une Magicienne de niveau 3 lance *projectile magique*, sort du 1er niveau, elle dépense l'un de ses quatre emplacements du 1er niveau, si bien qu'il lui en reste trois.

Terminer un Repos long restitue tous les emplacements de sort dépensés.

Incantation sans emplacement

Plusieurs biais permettent de lancer un sort sans dépenser d'emplacement :

Sorts mineurs. Un sort mineur se lance sans emplacement de sort.

Rituels. Pour certains sorts, le mot-clé « rituel » apparaît à la ligne Temps d'incantation. On peut lancer un tel sort selon les règles normales d'incantation ou comme rituel. Lancer le sort sous forme de rituel demande 10 minutes de plus que l'incantation normale, mais ne dépense pas d'emplacement de sort. Pour lancer un sort comme rituel, l'incantateur doit l'avoir préparé.

KAI CARPENTER

Capacités spéciales. Certains personnages et monstres sont dotés de capacités spéciales leur permettant de lancer certains sorts sans utiliser d'emplacement. Ils restent généralement limités par un autre critère, comme un nombre d'utilisations quotidiennes du sort.

Objets magiques. Les *parchemins de sort* et d'autres objets magiques renferment des sorts que l'on peut lancer sans emplacement. La description d'un tel objet indique le nombre qu'il offre d'incantations du sort.

Emplacement de niveau supérieur

Lorsqu'un personnage lance un sort en utilisant un emplacement dont le niveau est supérieur à celui du sort, le sort est considéré pour cette incantation comme du niveau correspondant. Ainsi, lorsqu'une Magicienne lance *projectile magique* en utilisant un emplacement du 2e niveau, ce *projectile magique* est du 2e niveau. Dans les faits, le sort prend toute la place que lui offre l'emplacement.

Certains sorts, comme *projectile magique* et *soins*, produisent des effets plus puissants lorsqu'on les lance à plus haut niveau, comme l'indique leur description.

Écoles de magie

Chaque sort est associé à une école de magie. Celles-ci sont énumérées dans la table Écoles de magie. Ces catégories participent à la description des sorts ; elles n'ont pas de règles propres, mais d'autres règles s'y réfèrent.

Écoles de magie

École	Effets typiques
Abjuration	Empêche ou inverse les effets nocifs
Divination	Révèle des informations
Enchantement	Influence l'esprit
Évocation	Canalise les énergies pour produire des effets souvent destructeurs
Illusion	Trompe l'esprit ou les sens
Invocation	Transporte des créatures ou des objets
Nécromancie	Manipule la vie et la mort
Transmutation	Transforme des créatures ou des objets

Listes de sorts de classe

Quand un sort figure dans la liste de sorts d'une classe, le nom de celle-ci apparaît entre parenthèses après l'école de magie du sort. Certaines aptitudes ajoutent un sort à la liste d'un personnage alors même qu'il n'est pas issu d'une classe entre parenthèses.

Temps d'incantation

L'incantation de la plupart des sorts demande l'action Magie, mais certains se lancent par une action Bonus ou une Réaction, ou bien au gré de 1 minute ou d'un temps plus long. La ligne Temps d'incantation d'un sort indique cet aspect.

Un sort à emplacement par tour

À un tour donné, vous ne pouvez dépenser qu'un seul emplacement pour lancer un sort. Cette règle implique donc que vous ne pouvez pas, au même tour, lancer un sort à emplacement par l'action Magie et un autre par une action Bonus.

Déclencheurs de Réaction et d'action Bonus

Un sort dont le temps d'incantation est d'une Réaction se lance en réponse à un déclencheur indiqué à la ligne Temps d'incantation du sort. Certains sorts présentant un temps d'incantation d'une action Bonus se lancent aussi en réponse à un déclencheur défini dans la description.

Temps d'incantation supérieurs

L'incantation de certains sorts (notamment ceux qu'on lance comme rituels) demande davantage de temps : plusieurs minutes, voire plusieurs heures. Quand vous lancez un sort dont le temps d'incantation est de 1 minute ou plus, vous devez entreprendre l'action Magie à chaque tour de l'incantation et devez maintenir votre Concentration tout du long (cf. glossaire de règles). Si votre Concentration est rompue, le sort échoue, mais vous ne dépensez aucun emplacement. Pour retenter l'incantation, vous devez recommencer depuis le début.

Portée

La portée d'un sort indique à quelle distance de l'incantateur les effets peuvent prendre leur origine, la description du sort précisant quels effets sont limités par cette portée.

La portée prend généralement l'une des formes suivantes :

Distance. La portée est exprimée en mètres.

Contact. Les effets du sort prennent leur origine sur quelque chose que l'incantateur doit toucher directement (à portée d'allonge), comme indiqué dans la description.

Personnelle. Le sort est lancé sur l'incantateur ou émane de lui, comme indiqué dans la description.

Quand un sort présente des effets mobiles, ceux-ci ne sont pas contraints par la portée sauf mention contraire dans la description.

Composantes

Les composantes d'un sort correspondent aux conditions physiques dans lesquelles l'incantateur doit le lancer. La description de chaque sort indique s'il demande des composantes verbales (V), somatiques (S) ou matérielles (M). Si le lanceur est dans l'incapacité de fournir l'une ou l'autre de ces composantes, il ne peut pas lancer le sort.

Verbale (V)

Une composante verbale se traduit par des psalmodies mystiques ou ésotériques, incompréhensibles pour les non-initiés. Ces paroles se prononcent à un volume normal. Les paroles seules ne constituent pas la source de puissance du sort, mais l'alliance des sons, des variations de voix et des résonances permet de réveiller la trame de la magie. Ainsi, une créature bâillonnée ou prise dans une zone de silence ne pourra pas lancer un sort doté d'une composante verbale.

Somatique (S)

Une composante somatique correspond à un enchaînement de gestes énergiques ou subtils et complexes. L'incantateur doit avoir au moins une main disponible pour exécuter cette gestuelle.

Une Magicienne aasimar recourt à une composante matérielle en cristal pour focaliser la magie d'un *cône de froid*.

Matérielle (M)

L'incantation de certains sorts passe par des matériaux spécifiques, indiqués entre parenthèses à la ligne Composantes. Sauf mention contraire, ces matériaux ne sont pas détruits par le sort. L'incantateur doit avoir une main libre pour accéder à ces composantes, sachant que ce peut être la main qui lui permet d'exécuter les composantes somatiques.

Quand un sort ne détruit pas les matériaux et n'associe pas de coût à ceux-ci, l'incantateur peut recourir à une sacoche à composantes (cf. chapitre 6) plutôt que de devoir fournir les matériaux demandés, ou bien à un focaliseur d'incantation s'il dispose d'une aptitude autorisant cette substitution. Vous devez avoir une main libre pour utiliser une sacoche à composantes et vous devez tenir un focaliseur d'incantation dans la main pour vous en servir, sauf mention contraire (descriptions au chapitre 6).

Création de composantes verbales

Si vous souhaitez formuler les composantes verbales, vous pouvez en inventer les paroles. Quelle que soit votre approche pour ce faire, le but est de trouver une formule facile à prononcer, mais dénuée de sens dans le monde réel. La méthode suivante peut faire l'affaire : prenez le nom du sort, isolez chaque lettre qui le compose en supprimant les doublons, et réordonnez ces lettres pour composer un terme imaginaire. Exemple : *boule de feu* compte trois *e* et deux *u*, mais si on garde les lettres individuelles et qu'on les réordonne, on peut obtenir les termes *fuol deb* ou *dofbuel*.

Durée

La durée d'un sort représente l'intervalle de temps s'écoulant entre le début et la fin du sort une fois lancé. Elle prend généralement l'une des formes suivantes :

Concentration. Une durée demandant de se concentrer est traitée selon les règles de la Concentration (cf. glossaire de règles).

Instantanée. Une durée « instantanée » indique que le sort ne se produit qu'un instant et disparaît aussitôt.

Intervalle de temps. Une durée exprimée par un intervalle de temps indique combien de temps le sort persiste, en rounds, minutes, heures ou autre. Ainsi, quand la ligne « Durée » indique « 1 minute », le sort prend fin une minute après son incantation. Tant que cet intervalle de temps est en cours, vous pouvez révoquer le sort (pas d'action requise) à condition de ne pas subir l'état Neutralisé.

Effets

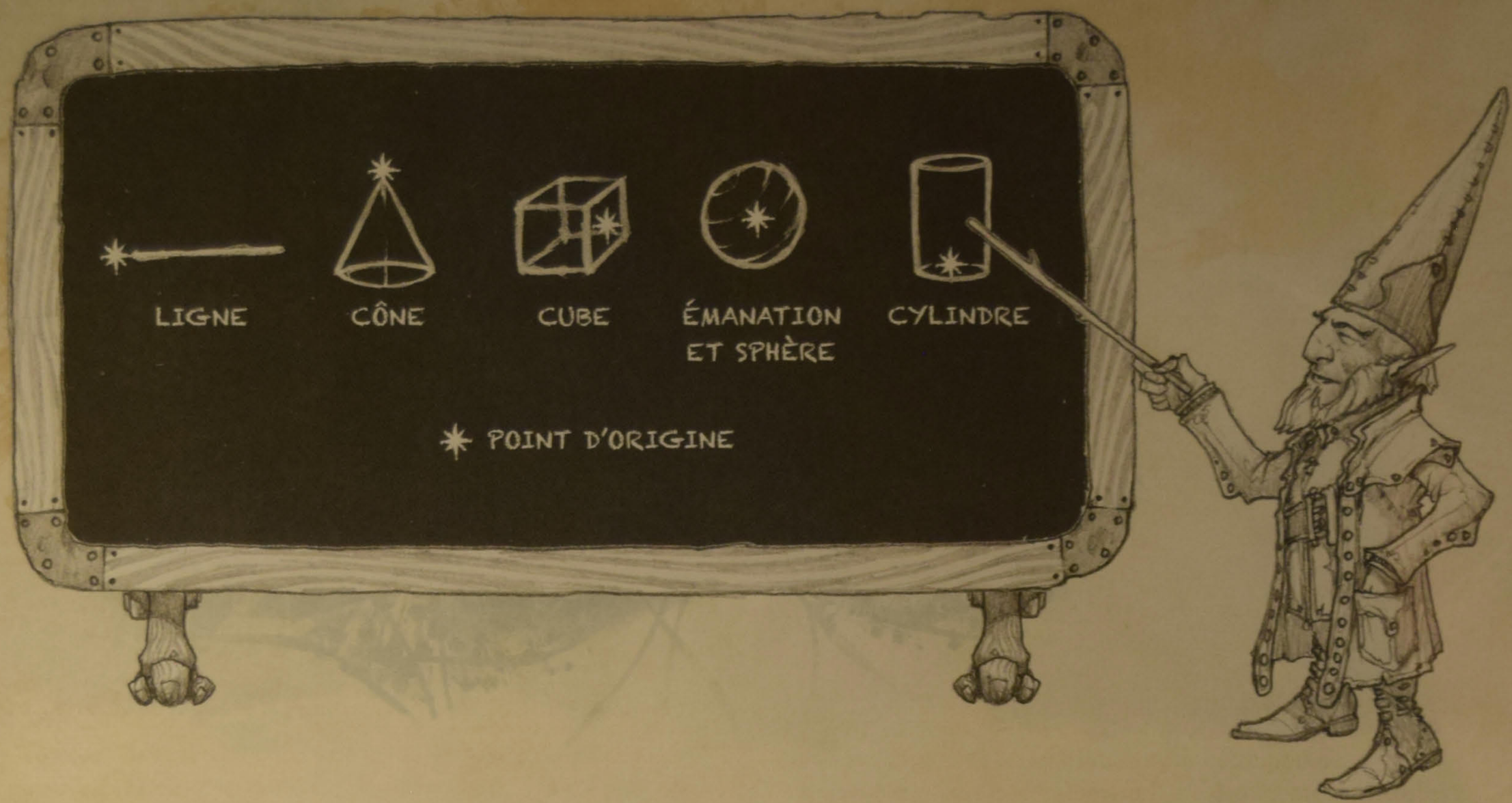
Les effets d'un sort sont détaillés après la ligne Durée. Ces détails précisent comment agit le sort, qui n'obéit pas aux lois de la physique ordinaire ; outre les effets décrits, l'interprétation est laissée à la discrétion du MD. Quels que soient les effets, ils s'accompagnent le plus souvent de cibles, de jets de sauvegarde, de jets d'attaque, ou de ces trois aspects, détaillés ci-après.

Cibles

Un sort demande généralement au lanceur de choisir la ou les cibles qu'il compte affecter par sa magie. La description d'un sort indique s'il cible des créatures, des objets ou autre chose.

Un chemin dégagé jusqu'à la cible. L'incantateur ne peut pas cibler un point, une créature ou un objet disposant d'un Abri total vis-à-vis de lui.

MARTINA FAČKOVÁ



Se cibler. Quand un sort vous permet de cibler une créature de votre choix, vous pouvez vous prendre pour cible, sauf s'il est spécifié que cette créature doit être Hostile ou différente de vous.

Zones d'effet. Certains sorts, comme *vague tonnante*, couvrent une zone appelée zone d'effet, définie dans le glossaire de règles. Cette zone détermine ce que le sort cible. La description d'un sort spécifie s'il s'accompagne d'une zone d'effet, qui prend généralement l'une des formes suivantes : Cône, Cube, Cylindre, Émanation, Ligne ou Sphère.

Conscience d'être ciblé. Si le sort n'a pas d'effet perceptible, les créatures ignorent qu'elles en ont été les cibles. Un sort qui produit des éclairs n'échappera à personne, mais un effet plus subtil comme une tentative de lire les pensées passe inaperçu, sauf si la description du sort spécifie le contraire.

Cibles non valides. Si vous lancez un sort sur quelqu'un ou quelque chose qu'il ne peut pas affecter, il ne se passe rien pour la cible, mais l'emplacement de sort correspondant est dépensé si l'incantation en demandait un.

Si le sort était censé rester sans effet sur une cible ayant réussi son jet de sauvegarde, la cible non valide semble avoir réussi son JS, alors qu'elle n'en a en réalité pas effectué (ce qui ne donne pas d'indice sur la non-validité de la cible). Sans cela, vous remarquez juste que le sort n'a rien produit chez la cible.

Jets de sauvegarde

De nombreux sorts spécifient qu'une cible effectue un jet de sauvegarde pour éviter tout ou partie de leurs effets. La description indique alors quelle caractéristique est associée au JS et ce qui se passe en cas de réussite ou d'échec. Voici comment calculer le DD de vos sorts :

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation + votre bonus de maîtrise

Jets d'attaque

Certains sorts demandent au lanceur d'effectuer un jet d'attaque pour déterminer si l'effet touche une cible. Voici comment calculer le modificateur d'attaque de vos sorts :

Modificateur d'attaque des sorts = votre modificateur de caractéristique d'incantation + votre bonus de maîtrise

Combiner les effets

Les effets de sorts différents coexistent tant que leurs durées se chevauchent. À l'inverse, les effets d'un même sort lancé plusieurs fois ne se cumulent pas. Au lieu de cela, c'est l'effet le plus puissant qui s'applique (celui qui procure le bonus le plus élevé, par exemple) tant qu'ils sont simultanément actifs. Si les incantations d'un même sort sont de puissance équivalente, c'est l'effet le plus récent qui s'impose tant qu'ils sont simultanément actifs. Ainsi, lorsque deux Clercs lancent *bénédiction* sur la même cible, celle-ci ne reçoit qu'une fois les bénéfices du sort et non pas deux dés supplémentaires. Si les durées des sorts se chevauchent, toutefois, l'effet se prolonge jusqu'au terme de la deuxième *bénédiction*.

Identifier un sort actif

Vous pouvez tenter d'identifier un sort d'après ses effets perceptibles tant qu'il est actif. Pour ce faire, vous devez entreprendre l'action Étude et réussir un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15.

RICHARD WHITTERS

Description des sorts

Les sorts sont présentés par ordre alphabétique.

Agrandissement/rapetissement

Transmutation du 2e niveau (Barde, Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une pincée de poudre de fer)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Pour toute la durée, le sort agrandit ou rapetisse une créature ou un objet que vous voyez à portée (voir l'effet retenu ci-après). Dans le cas d'un objet, il ne doit être porté par personne. Si la cible est une créature non consentante, elle effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas de réussite, le sort est sans effet.

Tout ce que porte une créature ciblée change également de taille. Tout objet qu'elle lâche retrouve aussitôt sa taille normale. Les armes lancées et les projectiles retrouvent aussi leur taille dès qu'ils ont touché ou raté leur cible.

Agrandissement. La taille de la cible augmente d'une catégorie ; de taille M à G, par exemple. La cible a l'Avantage aux tests de Force et aux jets de sauvegarde de Force. Les attaques que la cible effectue avec une arme agrandie ou à mains nues infligent 1d4 dégâts supplémentaires quand elles touchent.

Rapetissement. La taille de la cible diminue d'une catégorie ; de taille M à G, par exemple. La cible subit le Désavantage aux tests de Force et aux jets de sauvegarde de Force. Les attaques que la cible effectue avec une arme rapetissée ou à mains nues infligent 1d4 dégâts de moins quand elles touchent (minimum de 1 dégât).

Aide

Abjuration du 2e niveau (Barde, Clerc, Druide, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une bandelette de tissu blanc)
Durée : 8 heures

Choisissez jusqu'à trois créatures à portée. Le maximum de points de vie de chaque cible et ses points de vie actuels augmentent de 5 pour toute la durée.

Emplacement de niveau supérieur. Les points de vie de chaque cible augmentent de 5 de plus par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Alarme

Abjuration du 1er niveau (Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une cloche et du fil d'argent)
Durée : 8 heures

Vous disposez une alarme contre les intrus. Choisissez une porte, une fenêtre ou une zone à portée dont la taille n'excède pas un Cube de 6 m. Jusqu'à la fin du sort, vous êtes alerté chaque fois qu'une créature touche la zone protégée ou y pénètre. À l'incantation du sort, vous pouvez désigner des créatures qui ne déclencheront pas l'alarme. Vous choisissez également si l'alarme est mentale ou sonore :

Alarme mentale. L'alarme vous alerte par un signal psychique, à condition que vous soyez dans un rayon de 1,5 km de la zone protégée. Si vous dormez, ce signal vous réveille.

Alarme sonore. L'alarme produit le même son qu'une clochette, pendant 10 secondes, audible sur un rayon de 18 m de la zone protégée.

Aliénation

Enchantement du 8e niveau (Barde, Druide, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (l'anneau seul d'un trousseau de clefs)
Durée : instantanée

Vous assaillez l'esprit d'une créature que vous voyez à portée. La cible effectue un jet de sauvegarde d'Intelligence.

En cas d'échec, elle subit 10d12 dégâts psychiques et ne peut pas lancer de sort ni entreprendre l'action Magie. À l'issue de chaque tranche de 30 jours, la cible réitère le JS et met un terme à l'effet en cas de réussite. Les sorts *guérison*, *restauration suprême* et *souhait* mettent également chacun fin à l'effet.

En cas de réussite, la cible subit uniquement la moitié de ces dégâts.

Allié planaire

Invocation du 6e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous implorez l'assistance d'une entité d'outre-monde. L'être doit vous être familier : un dieu, un prince démon ou toute autre entité de puissance cosmique. Il dépêche un Céleste, un Élémentaire ou un Fiélon parmi ses fidèles pour vous porter assistance, et la créature désignée se matérialise dans un espace inoccupé à portée. Si vous connaissez l'identité d'une créature donnée, vous pouvez prononcer son nom à l'incantation du sort pour la solliciter spécifiquement, mais rien ne vous garantit qu'une autre ne sera pas envoyée à sa place (à la discrétion du MD).

Quand la créature se présente, rien ne la contraint à se comporter d'une manière ou d'une autre. Vous pouvez lui demander d'accomplir un service en contrepartie d'autre chose, mais elle n'est pas tenue d'y consentir. La tâche requise peut aller du simple (fais-nous franchir ce gouffre par les airs ou épaule-nous dans un combat) au plus complexe (espionne nos ennemis ou protège-nous durant notre incursion dans ce donjon). Pour pouvoir négocier les services de la créature, vous devez être en mesure de communiquer avec elle.

La contrepartie peut prendre diverses formes. Un Céleste pourra requérir une coquette donation d'or ou d'objets magiques à quelque temple allié, tandis qu'un Fiélon exigera par exemple un sacrifice de sang ou le don d'un trésor. Certaines créatures accepteront de vous rendre service en échange d'une quête que vous devrez entreprendre.

On peut considérer qu'une tâche qui se mesure en minutes correspond à une rétribution de 100 po par minute. Une tâche qui s'exprime en heures, à 1 000 po de l'heure. Une tâche qui s'étale sur plusieurs jours (jusqu'à un maximum de 10), à 10 000 po par jour. Le MD peut ajuster ces contreparties selon les circonstances dans lesquelles vous lancez le sort. Si la tâche est en adéquation avec l'éthique de la créature, le paiement pourrait être réduit de moitié, voire dispensé. Les tâches sans risque voient généralement la rétribution réduite de moitié, tandis que les plus dangereuses entraînent des dons bien plus importants. Les créatures n'ont pas pour habitude d'accepter les missions qui s'annoncent suicidaires.

Une fois la tâche accomplie par la créature ou la durée convenue pour le service écoulée, la créature retourne sur son plan d'origine après vous avoir fait son rapport dans la mesure du possible. Si vous ne pouvez convenir d'une rémunération pour les services de la créature, elle repart sans attendre sur son plan d'origine.

Amélioration de caractéristique

Transmutation du 2e niveau (Barde, Clerc, Druide, Ensorceleur, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une plume ou une touffe de fourrure)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez physiquement une créature et choisissez entre Force, Dextérité, Intelligence, Sagesse et Charisme. Pour toute la durée, la cible a l'Avantage aux tests de caractéristique associés à la caractéristique retenue.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 2e. Vous pouvez opter pour une caractéristique différente pour chaque cible.

Amitié avec les animaux

Enchantement du 1er niveau (Barde, Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un peu de nourriture)
Durée : 24 heures

Ciblez une Bête que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Charmé pour toute la durée du sort. Si vous ou l'un de vos alliés infligez des dégâts à la cible, le sort prend fin.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez affecter une Bête supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Animation des morts

Nécromancie du 3e niveau (Clerc, Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 3 m
Composantes : V, S, M (une goutte de sang, un morceau de chair et une pincée de poudre d'os)
Durée : instantanée

Choisissez un tas d'os ou un cadavre à portée, tiré d'un Humanoïde de taille M ou P. La cible devient un Mort-vivant : un **squelette** si vous avez opté pour des os ou un **zombi** si vous avez choisi un cadavre (profil de la créature en annexe B).

À chacun de vos tours, vous pouvez consacrer une action Bonus à donner des ordres mentaux à toute créature que vous avez créée par ce sort et qui se trouve dans un rayon de 18 m. Vous pouvez ainsi contrôler plusieurs créatures, en les choisissant, à condition de leur intimer le même ordre. Vous décidez quelle action la créature va entreprendre et où elle se déplacera à son tour suivant, ou pouvez vous contenter de donner une instruction générale, comme garder une salle ou un couloir. Sans instruction de votre part, la créature entreprend l'action Esquive et ne se déplace que pour éviter les dangers. Une fois qu'elle a reçu un ordre, la créature s'y soumet jusqu'à ce que la tâche soit accomplie.

La créature reste sous votre contrôle pendant 24 heures, après quoi elle cesse d'obéir aux ordres que vous lui avez donnés. Pour en garder le contrôle pendant 24 heures de plus, vous devez relancer ce sort sur lui avant la fin des 24 heures en cours. Relancer le sort ainsi réaffirme votre emprise sur un maximum de quatre créatures que vous avez animées par ce sort, au lieu d'en animer une nouvelle.

Emplacement de niveau supérieur. Vous prenez ou prolongez le contrôle de deux Morts-vivants supplémentaires par niveau d'emplacement au-delà du 3e. Chacune de ces créatures doit être issue d'un tas d'os ou cadavre différent.

Animation des objets

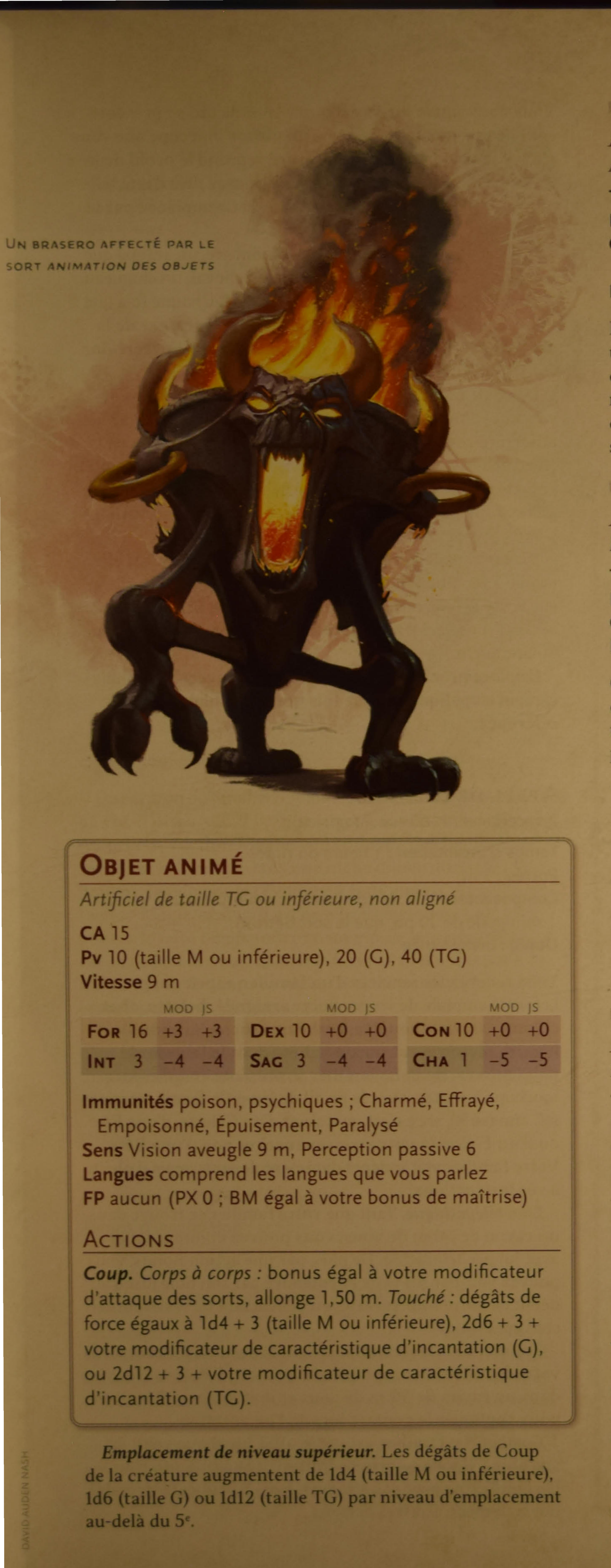
Transmutation du 5e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Les objets s'animent selon vos ordres. Choisissez des objets non magiques à portée qui ne sont portés par personne, ne sont fixés à aucune surface et ne sont pas de taille Gig. Le maximum d'objets que vous pouvez animer est égal à votre modificateur de caractéristique d'incantation ; dans ce cadre, une cible de taille M ou inférieure compte pour un objet, une cible de taille G pour deux et une cible de taille TG pour trois.

Chaque cible s'anime, se dote de pattes et devient un Artificiel reprenant le profil de l'**objet animé** ; la créature reste sous votre contrôle jusqu'à la fin du sort ou qu'elle tombe à 0 point de vie. Chaque créature ainsi créée constitue un allié pour vous et vos alliés. Au combat, elle partage votre rang d'Initiative, mais elle joue son tour juste après vous.

Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez par une action Bonus donner des ordres mentaux à toute créature que vous avez créée par ce sort et qui se trouve dans un rayon de 150 m. Vous pouvez ainsi contrôler plusieurs créatures, en les choisissant, à condition de leur intimer le même ordre. Sans instruction de votre part, la créature entreprend l'action Esquive et ne se déplace que pour éviter les dangers. Quand la créature tombe à 0 point de vie, elle retrouve sa forme de départ, tous les dégâts excédentaires étant répercutés sur celle-ci.



Un brasero affecté par le sort *Animation des objets*

Objet animé

Artificiel de taille TG ou inférieure, non aligné

CA 15
Pv 10 (taille M ou inférieure), 20 (G), 40 (TG)
Vitesse 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	16	+3	+3	**Dex**	10	+0	+0	**Con**	10	+0	+0
Int	3	−4	−4	**Sag**	3	−4	−4	**Cha**	1	−5	−5

Immunités poison, psychiques ; Charmé, Effrayé, Empoisonné, Épuisement, Paralysé
Sens Vision aveugle 9 m, Perception passive 6
Langues comprend les langues que vous parlez
FP aucun (PX 0 ; BM égal à votre bonus de maîtrise)

Actions

Coup. *Corps à corps :* bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, allonge 1,50 m. *Touché :* dégâts de force égaux à 1d4 + 3 (taille M ou inférieure), 2d6 + 3 + votre modificateur de caractéristique d'incantation (G), ou 2d12 + 3 + votre modificateur de caractéristique d'incantation (TG).

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts de Coup de la créature augmentent de 1d4 (taille M ou inférieure), 1d6 (taille G) ou 1d12 (taille TG) par niveau d'emplacement au-delà du 5e.

David Auden Nash

Antidétection

Abjuration du 3e niveau (Barde, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une pincée de poudre de diamant d'une valeur minimale de 25 po, que le sort détruit)
Durée : 8 heures

Pour toute la durée, vous cachez aux sorts de Divination une cible que vous touchez. La cible doit être une créature consentante, ou un lieu ou objet dont aucune dimension n'excède 3 m. Elle ne peut alors être ciblée par quelque sort de Divination que ce soit, ni perçue par des capteurs de scrutation magique.

Apaisement des émotions

Enchantement du 2e niveau (Barde, Clerc)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Chaque Humanoïde pris dans une Sphère de 6 m de rayon centrée sur un point que vous choisissez à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme, sous peine d'être affecté par l'un des effets suivants (choisissez pour chaque créature) :

- La créature est immunisée contre les états Charmé et Effrayé jusqu'à la fin du sort. Si la créature était déjà Charmée ou Effrayée, ces états sont réprimés pour toute la durée.
- Vous pouvez choisir des créatures envers lesquelles la cible est Hostile ; celle-ci devient Indifférente à leur égard. Cette indifférence prend fin si la cible subit des dégâts ou est témoin de dégâts subis par ses alliés. Quand le sort prend fin, l'attitude de la créature revient à la normale.

Apparence trompeuse

Illusion du 5e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : 8 heures

Vous modifiez de manière illusoire l'aspect des créatures que vous choisissez parmi celles que vous voyez à portée. Une créature non consentante peut effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas de réussite, elle n'est pas affectée par le sort.

Vous pouvez donner le même aspect à chaque cible ou varier les illusions. Le sort altère l'aspect du corps des cibles comme de leur équipement. Vous pouvez aussi les faire paraître plus grandes ou plus petites, individuellement, à concurrence de 30 cm, et les faire passer pour plus lourdes ou plus légères. Le nouvel aspect de chaque cible doit présenter la même configuration de membres que la sienne, mais les détails de l'illusion sont pour le reste laissés à votre guise. Le sort persiste pour toute la durée.

Les changements apportés par le sort ne résistent pas à un examen physique. Exemple : si le sort ajoute un chapeau à l'accoutrement d'une créature, ce couvre-chef n'est pas tangible.

Une créature peut entreprendre l'action Étude pour examiner une cible et effectuer un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. En cas de réussite, elle se rend compte que la cible est déguisée.

Appel de destrier

Invocation du 2e niveau (Paladin)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Monture d'outre-monde

Céleste, Fée ou Fiélon (à votre convenance) de taille G, Neutre

CA 10 + 1 par niveau du sort
Pv 5 + 10 par niveau du sort (la monture dispose d'un nombre de DV [d10] égal au niveau du sort)
Vitesse 18 m, vol 18 m (sort du 4e niveau ou plus)

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	18	+4	+4	**Dex**	12	+1	+1	**Con**	14	+2	+2
Int	6	−2	−2	**Sag**	12	+1	+1	**Cha**	8	−1	−1

Sens Perception passive 11
Langues télépathie 1,5 km (fonctionne uniquement avec vous)
FP aucun (PX 0 ; BM égal à votre bonus de maîtrise)

Traits

Lien vital. Lorsque vous récupérez des points de vie par un sort du 1er niveau ou supérieur, la monture en récupère autant si vous vous trouvez à 1,50 m ou moins d'elle.

Actions

Coup d'outre-monde. *Corps à corps :* bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, allonge 1,50 m. *Touché :* 1d8 plus niveau du sort dégâts radiants (Céleste), psychiques (Fée) ou nécrotiques (Fiélon).

Actions Bonus

Contact guérisseur (Céleste uniquement ; recharge après un Repos long). Une créature dans un rayon de 1,50 m de la monture récupère un nombre de points de vie égal à 2d8 + niveau du sort.

Foulée féerique (Fée uniquement ; recharge après un Repos long). La monture se téléporte avec son cavalier en un espace inoccupé de votre choix dans un rayon de 18 m.

Regard fiélon (Fiélon uniquement ; recharge après un Repos long). *JS Sagesse :* votre DD de sauvegarde des sorts, une créature dans un rayon de 18 m que la monture voit. *Échec :* la cible subit l'état Effrayé jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Vous convoquez un être d'outre-monde qui se présente comme une monture fidèle en un espace inoccupé que vous choisissez à portée. Cette créature reprend le profil de la **monture d'outre-monde**. Si vous disposez déjà d'une telle monture par le biais de ce sort, elle est remplacée par la nouvelle.

Vous choisissez l'aspect de votre monture, un animal que l'on peut monter de taille G, comme un cheval, un chameau, un loup sanguinaire ou un grand cervidé. Chaque fois que vous lancez le sort, choisissez le type de créature de la monture : Céleste, Fée ou Fiélon, qui détermine certains traits du profil.

Combat. La monture constitue un allié pour vous et vos alliés. Au combat, elle partage votre rang d'Initiative et se gère comme une monture contrôlée lorsque vous la chevauchez (comme décrit dans les règles du combat monté). Si vous subissez l'état Neutralisé, la monture joue son tour juste après vous et agit de manière autonome en veillant à vous protéger.

Disparition de la monture. La monture disparaît si elle tombe à 0 point de vie ou si vous mourez. À sa disparition, elle laisse derrière elle tout ce qu'elle portait. Si vous relancez ce sort, vous décidez si vous convoquez la monture disparue ou une autre.

Emplacement de niveau supérieur. Le niveau de l'emplacement s'applique chaque fois que le profil de jeu y fait référence.

Appel de familier

Invocation du 1er niveau (Magicien)

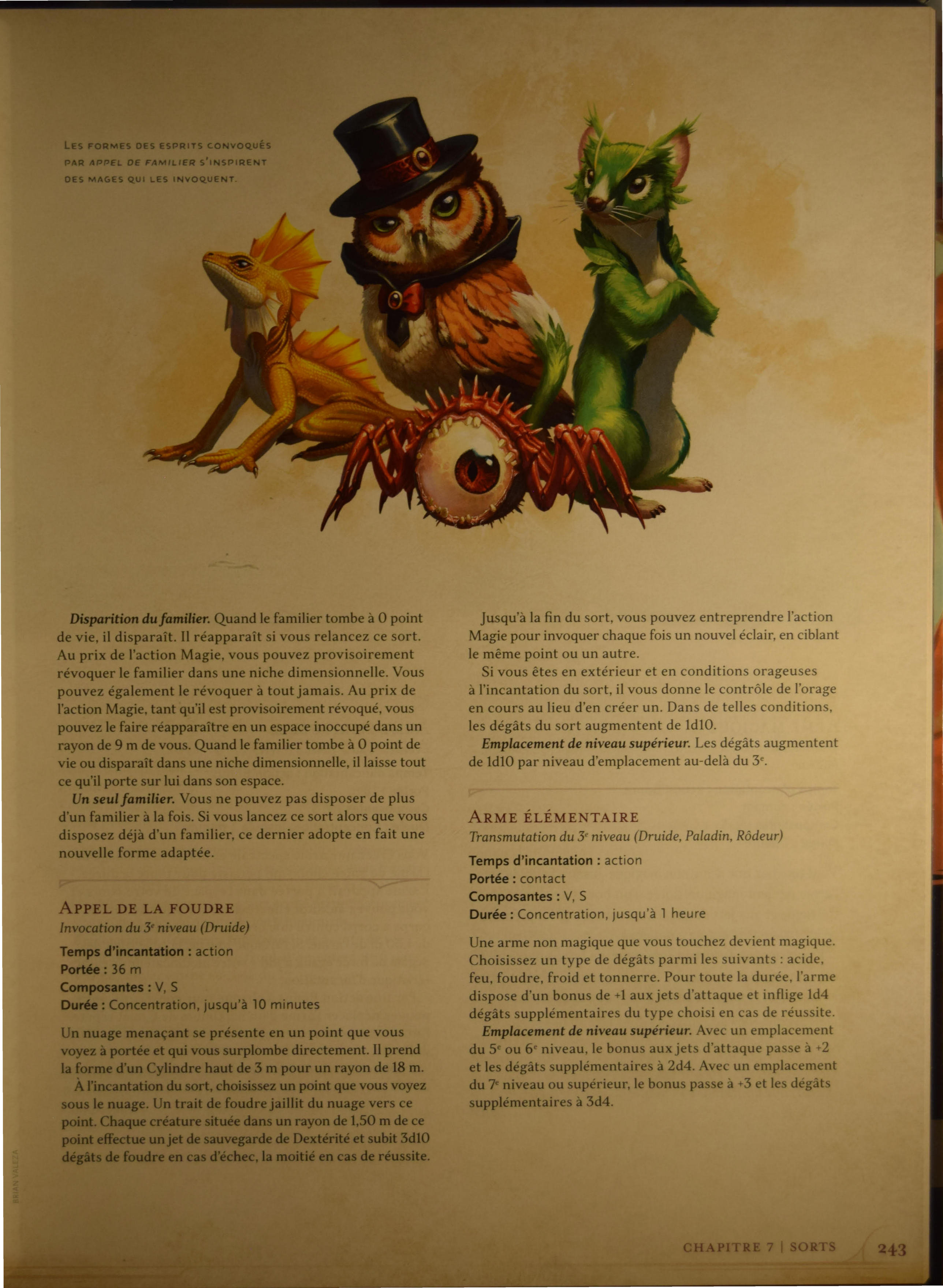
Temps d'incantation : 1 heure ou rituel
Portée : 3 m
Composantes : V, S, M (de l'encens qui brûle d'une valeur minimale de 10 po, que le sort détruit)
Durée : instantanée

Vous recevez les services d'un familier, esprit qui prend la forme animale de votre choix : **araignée**, **belette**, **chat**, **chauve-souris**, **chouette**, **corbeau**, **faucon**, **grenouille**, **lézard**, **pieuvre**, **rat** ou autre Bête dont le facteur de puissance est de 0. Le familier se présente en un espace inoccupé à portée, avec le profil de jeu de la forme retenue (cf. annexe B), si ce n'est qu'il s'agit d'un Céleste, d'une Fée ou d'un Fiélon (à votre convenance) et non d'une Bête. Votre familier agit indépendamment de vous, mais il obéit à vos instructions.

Lien télépathique. Tant que votre familier se trouve dans un rayon de 30 m de vous, vous pouvez communiquer avec lui par télépathie. De plus, par une action Bonus, vous pouvez voir par ses yeux et entendre par son ouïe jusqu'au début de votre tour suivant, en bénéficiant de ses éventuels sens spéciaux.

Enfin, si vous lancez un sort dont la portée est « contact », votre familier peut appliquer ce contact. Il doit se trouver dans un rayon de 30 m de vous et doit jouer sa Réaction pour appliquer le contact lors de l'incantation.

Combat. Le familier est votre allié, ainsi que celui de vos alliés. Il joue sa propre Initiative et agit à son tour. Un familier ne peut pas attaquer, mais il peut entreprendre normalement d'autres actions.



Les formes des esprits convoqués par *appel de familier* s'inspirent des mages qui les invoquent.

Disparition du familier. Quand le familier tombe à 0 point de vie, il disparaît. Il réapparaît si vous relancez ce sort. Au prix de l'action Magie, vous pouvez provisoirement révoquer le familier dans une niche dimensionnelle. Vous pouvez également le révoquer à tout jamais. Au prix de l'action Magie, tant qu'il est provisoirement révoqué, vous pouvez le faire réapparaître en un espace inoccupé dans un rayon de 9 m de vous. Quand le familier tombe à 0 point de vie ou disparaît dans une niche dimensionnelle, il laisse tout ce qu'il porte sur lui dans son espace.

Un seul familier. Vous ne pouvez pas disposer de plus d'un familier à la fois. Si vous lancez ce sort alors que vous disposez déjà d'un familier, ce dernier adopte en fait une nouvelle forme adaptée.

Appel de la foudre

Invocation du 3e niveau (Druide)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Un nuage menaçant se présente en un point que vous voyez à portée et qui vous surplombe directement. Il prend la forme d'un Cylindre haut de 3 m pour un rayon de 18 m.

À l'incantation du sort, choisissez un point que vous voyez sous le nuage. Un trait de foudre jaillit du nuage vers ce point. Chaque créature située dans un rayon de 1,50 m de ce point effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 3d10 dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour invoquer chaque fois un nouvel éclair, en ciblant le même point ou un autre.

Si vous êtes en extérieur et en conditions orageuses à l'incantation du sort, il vous donne le contrôle de l'orage en cours au lieu d'en créer un. Dans de telles conditions, les dégâts du sort augmentent de 1d10.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 3e.

Arme élémentaire

Transmutation du 3e niveau (Druide, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Une arme non magique que vous touchez devient magique. Choisissez un type de dégâts parmi les suivants : acide, feu, foudre, froid et tonnerre. Pour toute la durée, l'arme dispose d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et inflige 1d4 dégâts supplémentaires du type choisi en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Avec un emplacement du 5e ou 6e niveau, le bonus aux jets d'attaque passe à +2 et les dégâts supplémentaires à 2d4. Avec un emplacement du 7e niveau ou supérieur, le bonus passe à +3 et les dégâts supplémentaires à 3d4.

BRIAN VALEZA

Un Clerc goliath lance *arme spirituelle* face à un mastodonte des ombres.

JUSTINE CRUZ

Arme magique

Transmutation du 2e niveau (Ensorceleur, Magicien, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action Bonus
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Vous touchez une arme non magique. Jusqu'à la fin du sort, l'arme devient magique, dotée d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts. Le sort prend fin prématurément si vous le lancez à nouveau.

Emplacement de niveau supérieur. Le bonus passe à +2 avec un emplacement du 3e, 4e ou 5e niveau. Le bonus passe à +3 avec un emplacement du 6e niveau ou supérieur.

Arme spirituelle

Évocation du 2e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action Bonus
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une arme spectrale et flottante à l'image de l'arme de votre choix, qui persiste pour toute la durée. L'arme apparaît à portée dans l'espace de votre choix et vous pouvez aussitôt effectuer une attaque de sort au corps à corps contre une créature située dans un rayon de 1,50 m de l'arme. Si l'attaque touche, la cible subit des dégâts de force égaux à 1d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Par une action Bonus à chaque tour consécutif, vous pouvez déplacer l'arme d'un maximum de 6 m et répéter l'attaque contre une créature située dans un rayon de 1,50 m de l'arme.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Un Magicien humain pare au danger grâce à *armure du mage* et aux traits infaillibles de *projectile magique*.

AARON J. RILEY

Armure d'Agathys

Abjuration du 1er niveau (Occultiste)

Temps d'incantation : action Bonus
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un éclat de verre bleu)
Durée : 1 heure

Un givre magique protecteur vous enveloppe. Vous recevez 5 points de vie temporaires. Si une créature vous touche avec un jet d'attaque de corps à corps avant la fin du sort, elle subit 5 dégâts de froid. Le sort prend fin prématurément si vous n'avez plus de points de vie temporaires.

Emplacement de niveau supérieur. Les points de vie temporaires et les dégâts de froid augmentent de 5 par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Armure du mage

Abjuration du 1er niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un morceau de cuir traité)
Durée : 8 heures

Vous touchez une créature consentante qui ne porte pas d'armure. Jusqu'à la fin du sort, sa CA de base est de 13 plus son modificateur de Dextérité. Le sort prend fin prématurément si la cible enfile une armure.

Arrêt du temps

Transmutation du 9e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous mettez un bref coup d'arrêt à l'écoulement du temps, pour tout le monde sauf vous-même. Le temps s'arrête pour les autres créatures tandis que vous prenez 1d4 +1 tours d'affilée, durant lesquels vous pouvez entreprendre des actions et vous déplacer comme en temps normal.

Ce sort prend fin si l'une des actions que vous entreprenez durant l'intervalle, ou l'un des effets créés, affecte une créature autre que vous ou un objet porté par quelqu'un d'autre que vous. Il se termine également si vous vous déplacez en un lieu distant de plus de 300 m de l'endroit où vous l'avez lancé.

Aspersion acide

Évocation mineure (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous créez une bulle acide en un point à portée, où elle explose sous forme de Sphère de 1,50 m de rayon. Chaque créature prise dans la Sphère doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir 1d6 dégâts d'acide.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d6), 11 (3d6) et 17 (4d6).

Assassin imaginaire

Illusion du 4e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous puisez dans les cauchemars d'une créature que vous voyez à portée pour créer une illusion de ses plus grandes craintes, visible uniquement de la créature. La cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la cible subit 4d10 dégâts psychiques, ainsi que le Désavantage aux tests de caractéristique et aux jets d'attaque pour toute la durée. En cas de réussite, la cible subit la moitié de ces dégâts et le sort prend fin.

Pour toute la durée, la cible peut effectuer un JS Sagesse à la fin de chacun de ses tours. En cas d'échec, elle subit de nouveau les dégâts psychiques. En cas de réussite, le sort prend fin.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 4e.

Assistance

Divination mineure (Clerc, Druide)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez physiquement une créature consentante en choisissant une compétence. Jusqu'à la fin du sort, la créature ajoute 1d4 au résultat de tout test de caractéristique associé à cette compétence.

Augure

Divination du 2e niveau (Clerc, Druide, Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (cartes, os ou bâtonnets gravés spécialement, ou objets divinatoires comparables, d'une valeur minimale de 25 po)
Durée : instantanée

Vous recevez un présage d'une entité surnaturelle vous renseignant sur l'issue d'une opération que vous comptez mener dans les 30 minutes. Le MD choisit une option de la table Présages :

Présages

Présage	Pour une issue qui s'annonce...
Fortune	favorable
Misère	défavorable
Fortune et misère	favorable et défavorable
Indifférence	ni favorable ni défavorable

Le sort ne tient pas compte des conjonctures qui pourraient peser dans la balance, comme l'incantation de nouveaux sorts.

Si vous lancez le sort plus d'une fois avant de terminer votre prochain Repos long, vous courez dès la deuxième incantation 25 % de risques cumulatifs qu'il ne vous livre aucune réponse.

Aura du croisé

Évocation du 3e niveau (Paladin)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous produisez une aura magique sous forme d'une Émanation de 9 m. Toute créature alliée comprise dans l'aura (y compris vous) inflige 1d4 dégâts radiants supplémentaires lorsqu'elle touche avec une arme ou une attaque à mains nues.

Aura magique de Nystul

Illusion du 2e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un petit carré de soie)
Durée : 24 heures

D'un contact, vous placez une illusion sur une créature consentante ou un objet qui n'est porté par personne. Une créature reçoit l'effet Masque, tandis qu'un objet reçoit l'effet Aura factice (voir plus loin). Les effets persistent pour toute la durée. Si vous lancez ce sort sur une même créature ou un même objet pendant 30 jours consécutifs, l'illusion persiste jusqu'à dissipation.

Masque (créature). Choisissez un type de créature autre que celui de la cible. Les sorts et effets magiques considèrent désormais la cible comme du type retenu.

Aura factice (objet). Vous altérez la manière dont la cible se dévoile au gré de sorts et effets magiques qui perçoivent les auras magiques, tels que *détection de la magie*. Vous pouvez ainsi faire qu'un objet ordinaire paraisse magique, qu'un objet magique paraisse ordinaire, ou modifier l'aura magique d'un objet pour qu'elle soit associée à l'école de magie de votre choix.

Aura de pureté

Abjuration du 4e niveau (Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Une aura rayonne depuis vous pour toute la durée, sous forme d'une Émanation de 9 m. Toute créature alliée comprise dans l'aura (y compris vous) bénéficie de la Résistance aux dégâts de poison, et de l'Avantage aux jets de sauvegarde contre tout effet qui engendre n'importe lequel des états suivants : Assourdi, Aveuglé, Charmé, Effrayé, Empoisonné, Étourdi et Paralysé.

Aura sacrée

Abjuration du 8e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un reliquaire d'une valeur minimale de 1 000 po)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Pour toute la durée, vous émettez une aura sous forme d'une Émanation de 9 m. Tant qu'elles sont dans l'aura, les créatures que vous choisissez ont l'Avantage aux jets de sauvegarde et les autres ont contre elle le Désavantage aux jets d'attaque. De plus, lorsqu'un Fiélon ou un Mort-vivant touche une créature affectée avec un jet d'attaque de corps à corps, l'assaillant doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de subir l'état Aveuglé jusqu'à la fin de son tour suivant.

Aura de vie

Abjuration du 4e niveau (Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Une aura rayonne depuis vous pour toute la durée, sous forme d'une Émanation de 9 m. Toute créature alliée comprise dans l'aura (y compris vous) bénéficie de la Résistance aux dégâts nécrotiques et rien ne peut réduire son maximum de points de vie. Si un allié à 0 point de vie commence son tour dans l'aura, il récupère 1 point de vie.

Aura de vitalité

Abjuration du 3e niveau (Clerc, Druide, Paladin)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Une aura rayonne depuis vous pour toute la durée, sous forme d'une Émanation de 9 m. À la création de l'aura ainsi qu'au début de chacun de vos tours tant qu'elle persiste, vous pouvez restituer 2d6 points de vie à une créature comprise dans l'aura.

Aversion/attirance

Enchantement du 8e niveau (Barde, Druide, Magicien)

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un mélange de vinaigre et de miel)
Durée : 10 jours

À l'incantation, choisissez si le sort produit de l'aversion ou de l'attirance, et ciblez une créature ou un objet de taille TG ou inférieure. Spécifiez alors une catégorie de créatures, comme les dragons rouges, les gobelins ou les vampires. Toute créature de la catégorie désignée effectue un jet de sauvegarde de Sagesse quand elle entre dans un rayon de 36 m de la cible. Ce qui arrive à une telle créature si elle rate son JS dépend de votre choix : attirance ou aversion.

Attirance. La créature subit l'état Charmé. La créature Charmée doit consacrer le déplacement de ses tours à se rapprocher autant que possible de la cible par le chemin le plus sûr. Si la créature se trouve dans un rayon de 1,50 m de la cible, elle ne peut s'en éloigner volontairement. Si la cible inflige des dégâts à la créature Charmée, cette dernière peut réitérer le JS Sagesse pour mettre un terme à l'effet, comme décrit ci-après.

Aversion. La créature subit l'état Effrayé. La créature Effrayée doit consacrer le déplacement de ses tours à s'éloigner autant que possible de la cible par le chemin le plus sûr.

Mettre fin à l'effet. Une créature ainsi Charmée ou Effrayée qui termine son tour au-delà de 36 m de la cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, la créature n'est plus affectée par la cible. Une créature qui réussit son JS contre cet effet est immunisée contre celui-ci pendant 1 minute, après quoi elle peut de nouveau être affectée.

Bagou

Enchantement du 8e niveau (Barde, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : 1 heure

Jusqu'à la fin du sort, chaque fois que vous effectuez un test de Charisme, vous pouvez substituer 15 au nombre que vous obtenez sur le dé. De plus, quoi que vous disiez, toute magie censée vérifier que vous ne mentez pas identifie vos paroles comme sincères.

Baies nourricières

Invocation du 1er niveau (Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une branche de gui)
Durée : 24 heures

Dix baies se matérialisent dans votre main, gorgées de magie pour toute la durée. Une créature peut manger l'une de ces baies par une action Bonus. L'ingestion d'une baie fait récupérer 1 point de vie et fournit l'équivalent d'une journée de sustentation pour une créature.

Les baies non consommées disparaissent quand le sort prend fin.

Bannissement

Abjuration du 4e niveau (Clerc, Ensorceleur, Magicien, Occultiste, Paladin)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un pentacle)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Une créature que vous voyez à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme sous peine d'être transportée dans un demi-plan sans danger pour toute la durée. Tant qu'elle y reste, la cible subit l'état Neutralisé. Lorsque le sort prend fin, la cible réapparaît dans l'espace qu'elle avait quitté ou, si celui-ci n'est plus libre, dans l'espace inoccupé le plus proche.

Si la cible est de type Aberration, Céleste, Élémentaire, Fée ou Fiélon, elle ne revient pas si le sort persiste pendant 1 minute. Au lieu de cela, elle est transportée en un lieu aléatoire d'un plan (choisi par le MD) associé à son type de créature.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 4e.

Barrière de lames

Évocation du 6e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action
Portée : 27 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur de lames tourbillonnantes d'énergie magique. Le mur apparaît à portée et persiste pour toute la durée. Vous érigez ainsi un mur dont la hauteur n'excède pas 6 m et l'épaisseur 1,50 m ; pour le reste, vous avez le choix entre créer un mur droit long de 30 m au maximum ou un mur circulaire dont le diamètre ne dépasse pas 18 m. Le mur octroie un Abri supérieur et son espace constitue un Terrain difficile.

Toute créature prise dans l'espace du mur effectue un jet de sauvegarde de Dextérité, et subit 6d10 dégâts de force en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une créature effectue aussi ce JS si elle pénètre dans l'espace du mur ou y termine son tour. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

Bénédiction

Enchantement du 1er niveau (Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un symbole sacré d'une valeur minimale de 5 po)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous bénissez jusqu'à trois créatures à portée. Chaque fois qu'une de ces cibles effectue un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde avant la fin du sort, elle ajoute 1d4 au résultat correspondant.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez affecter une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Blessure

Nécromancie du 1er niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

La créature que vous touchez physiquement effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 2d10 dégâts nécrotiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Une Magicienne elfe prouve que le sort *boule de feu* résout bien des problèmes.

YUHONG DING

Bouche magique

Illusion du 2e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (poudre de jade d'une valeur minimale de 10 po, que le sort détruit)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous chargez un objet à portée d'un message qui sera prononcé lorsqu'une condition de déclenchement se présentera. Choisissez un objet que vous voyez et qui n'est pas porté par une autre créature. Prononcez alors un message d'un maximum de 25 mots (vous disposez toutefois de 10 minutes pour le peaufiner). Enfin, déterminez les circonstances qui déclencheront la transmission du message par le sort.

Quand cette condition se présente, une bouche magique apparaît sur l'objet et récite le message avec votre voix, au même volume que vous. Si l'objet choisi est lui-même doté d'une ouverture qui peut passer pour une bouche (comme sur une statue d'humanoïde), la bouche magique s'y manifeste et les mots semblent en émaner. À l'incantation du sort, vous pouvez décider que le sort prenne fin après avoir livré son message ou qu'il reste en place et répète son annonce chaque fois que le déclencheur se présente.

Les circonstances de déclenchement peuvent être générales ou détaillées, à votre convenance, mais doivent correspondre à des conditions visuelles ou auditives intervenant dans un rayon de 9 m de l'objet. Vous pourriez ainsi statuer que la bouche s'exprime quand une créature s'approche à 9 m ou moins de l'objet ou quand une cloche d'argent sonne dans ce même rayon.

Bouclier

Abjuration du 1er niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : Réaction, que vous jouez lorsqu'un jet d'attaque vous touche ou que le sort *projectile magique* vous cible
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 round

Une barrière imperceptible de force magique vous protège. Jusqu'au début de votre tour suivant, vous recevez un bonus de +5 à la CA, y compris contre l'attaque qui a déclenché le sort, et vous ne subissez aucun dégât de *projectile magique*.

Bouclier de feu

Évocation du 4e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un peu de phosphore ou une luciole)
Durée : 10 minutes

Des flammes ondoyantes vous enveloppent pour toute la durée en produisant une Lumière vive dans un rayon de 3 m et une Lumière faible sur 3 m de plus.

Les flammes vous procurent un écran chaud ou frais, à votre convenance. Un écran chaud vous octroie la Résistance aux dégâts de froid, un écran frais la Résistance aux dégâts de feu.

De plus, chaque fois qu'une créature située dans un rayon de 1,50 m de vous vous touche avec un jet d'attaque de corps à corps, les flammes s'attisent brusquement. L'assaillant subit 2d8 dégâts de feu si l'écran est chaud, 2d8 dégâts de froid s'il est frais.

Bouclier de la foi

Abjuration du 1er niveau (Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un parchemin de prière)
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Un champ scintillant enveloppe une créature de votre choix à portée et lui octroie un bonus de +2 à la CA pour toute la durée.

Bouffée de poison

Nécromancie mineure (Druide, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous projetez une brume toxique vers une créature à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d12 dégâts de poison.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d12 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d12), 11 (3d12) et 17 (4d12).

Boule de feu

Évocation du 3e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (une boulette de guano de chauve-souris et de soufre)
Durée : instantanée

Une zébrure éblouissante jaillit de vous jusqu'au point que vous choisissez à portée, produisant une déflagration au grondement sourd. Chaque créature prise dans la Sphère de 6 m de rayon centrée sur ce point d'origine effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 8d6 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

L'explosion embrase les objets inflammables de la zone qui ne sont portés par personne.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 3e.

Boule de feu à retardement

Évocation du 7e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (une boulette de guano de chauve-souris et de soufre)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon de lumière jaune jaillit de vous pour se condenser en un point que vous choisissez à portée sous forme d'une bille luisante pour toute la durée. Lorsque le sort prend fin, la bille explose et toute créature prise dans une Sphère de 6 m de rayon centrée sur ce point effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit des dégâts de feu égaux aux dégâts accumulés en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Les dégâts de base du sort sont de 12d6 et les dégâts augmentent de 1d6 chaque fois que votre tour prend fin tandis que le sort persiste.

Si une créature touche physiquement la bille avant la fin de l'intervalle, elle effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, le sort prend fin et la bille explose. En cas de réussite, la créature peut projeter la bille d'un maximum de 12 m. Si la bille pénètre dans l'espace d'une créature ou heurte un objet solide, le sort prend fin et la bille explose.

Quand la bille explose, les objets inflammables pris dans la déflagration s'embrasent s'ils ne sont portés par personne.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts de base augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 7e.

Bourrasque

Évocation du 2e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une graine de légumineuse)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Une Ligne de vent fort longue de 18 m et large de 3 m souffle depuis vous dans la direction de votre choix pour toute la durée. Toute créature prise dans la Ligne doit réussir un jet de sauvegarde de Force sous peine d'être repoussée de 4,50 m de vous selon la direction de la Ligne. Une créature qui termine son tour dans la Ligne est soumise au même JS.

Toute créature prise dans la Ligne qui se déplace vers vous doit consacrer le double du déplacement normal pour toute distance parcourue.

La bourrasque disperse les gaz et vapeurs, éteint les bougies et autres flammes exposées de la zone. Les flammes protégées, comme celles des lanternes, vacillent vigoureusement avec un risque de 50 % de s'éteindre.

Par une action Bonus à vos tours suivants, vous pouvez changer la direction dans laquelle la Ligne jaillit de vous.

Brume mortelle

Invocation du 5e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez une Sphère de 6 m de rayon constituée de brouillard d'un jaune verdâtre, centrée sur un point à portée. La brume persiste pour toute la durée, à moins qu'un vent fort (comme celui engendré par *bourrasque*) la disperse et mette fin au sort. Sa zone présente une Visibilité nulle.

Chaque créature prise dans la Sphère effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 5d8 dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Toute créature qui voit la Sphère se déplacer dans son espace, ou qui pénètre dans la Sphère ou y termine son tour est également soumise à ce JS. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

La Sphère s'éloigne de vous de 3 m au début de chacun de vos tours.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 5e.

Cage de force

Évocation du 7e niveau (Barde, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 30 m
Composantes : V, S, M (poudre de rubis d'une valeur minimale de 1 500 po, que le sort détruit)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Une prison cubique, immobile et Invisible de force magique se matérialise autour d'une zone que vous choisissez à portée. Il peut s'agir d'une cage ou d'une cellule aux parois pleines, à votre convenance.

Une prison qui se présente comme une cage peut atteindre 6 m par côté. Elle se compose de barreaux de 1,25 cm de diamètre, espacés d'autant. Une prison aux parois pleines peut atteindre 3 m par côté. Ses parois empêchent toute matière d'y pénétrer et bloquent tout sort qui tenterait de les franchir dans un sens ou dans l'autre.

À l'incantation du sort, toute créature entièrement comprise dans la zone de la prison s'y retrouve bloquée. Les créatures partiellement comprises dans la zone, ou trop grandes pour y loger, sont écartées du centre de la prison jusqu'à se retrouver entièrement en dehors.

Une créature bloquée dans la prison ne peut en sortir par des moyens non magiques. Si un détenu tente de recourir à la téléportation ou au voyage interplanaire pour s'évader, il effectue d'abord un jet de sauvegarde de Charisme. En cas de réussite, la créature peut se servir de cette magie pour quitter la prison. En cas d'échec, elle ne sort pas de la zone et gaspille l'utilisation du sort ou de l'effet correspondant. La cage de force s'étend en outre dans le Plan Éthéré, ce qui empêche le voyage éthéré.

Dissipation de la magie ne permet pas de dissiper ce sort.

Caresse du vampire

Nécromancie du 3e niveau (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Le contact de votre main nimbée d'ombres siphonne l'énergie vitale d'autrui pour refermer vos plaies. Effectuez une attaque de sort au corps à corps contre une créature à portée d'allonge. Si l'attaque touche, la cible subit 3d6 dégâts nécrotiques et vous récupérez autant de points de vie que la moitié des dégâts nécrotiques infligés.

Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez répéter l'attaque à chacun de vos tours, au prix de l'action Magie, en ciblant la même créature ou une autre.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 3e.

Cécité/surdité

Transmutation du 2e niveau (Barde, Clerc, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V
Durée : 1 minute

Une créature que vous voyez à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sous peine de subir l'état Assourdi ou Aveuglé (vous choisissez) pour toute la durée. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme au sort sur elle-même en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Cercle magique

Abjuration du 3e niveau (Clerc, Magicien, Occultiste, Paladin)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 3 m
Composantes : V, S, M (poudre d'argent et sel d'une valeur minimale de 100 po, que le sort détruit)
Durée : 1 heure

Vous créez un Cylindre d'énergies magiques, de 3 m de rayon et 6 m de haut, centré sur un point du sol que vous voyez à portée. Des runes luisantes apparaissent sur toute surface comprise dans le Cylindre, y compris le sol.

Choisissez un ou plusieurs types parmi les suivants : Célestes, Élémentaires, Fées, Fiélons et Morts-vivants. Le cercle affecte les créatures du ou des types retenus des façons suivantes :

- La créature ne peut pénétrer dans le Cylindre de son plein gré sans recourir à des moyens magiques. Si la créature recourt à la téléportation ou au voyage interplanaire pour ce faire, elle doit d'abord réussir un jet de sauvegarde de Charisme.
- La créature a le Désavantage aux jets d'attaque contre les cibles situées dans le Cylindre.
- La créature ne peut pas posséder une cible comprise dans le Cylindre ni lui imposer l'état Charmé ou Effrayé.

À chaque incantation du sort, vous pouvez inverser l'orientation de sa magie, c'est-à-dire en empêchant toute créature du ou des types retenus de quitter le Cylindre et en protégeant les cibles qui se trouvent à l'extérieur.

Emplacement de niveau supérieur. La durée augmente de 1 heure par niveau d'emplacement au-delà du 3e.

Cercle de mort

Nécromancie du 6e niveau (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (une perle noire d'une valeur minimale de 500 po réduite en poudre)
Durée : instantanée

Des ondes d'énergie négative rayonnent sous forme d'une Sphère de 18 m de rayon centrée sur un point que vous choisissez à portée. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 8d8 dégâts nécrotiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 2d8 par niveau d'emplacement au-delà du 6e.

Cercle de pouvoir

Abjuration du 5e niveau (Clerc, Magicien, Paladin)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Une aura rayonne depuis vous pour toute la durée, sous forme d'une Émanation de 9 m. Toute créature alliée comprise dans l'aura (y compris vous) a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques. Lorsqu'une telle créature réussit un jet de sauvegarde contre un sort ou effet magique lui permettant de réduire les dégâts de moitié en cas de sauvegarde réussie, elle ne subit en fait aucun dégât si elle réussit son JS.

Cercle de téléportation

Invocation du 5e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 3 m
Composantes : V, M (encres rares d'une valeur minimale de 50 po, que le sort détruit)
Durée : 1 round

À l'incantation du sort, vous tracez un cercle de 1,50 m de diamètre au sol, composé de symboles qui relient votre emplacement à un cercle de téléportation permanent de votre choix dont vous connaissez la séquence de runes et situé sur le même plan d'existence que vous. Un portail chatoyant s'ouvre au sein du cercle ainsi tracé et reste ouvert jusqu'à la fin de votre tour suivant. Toute créature qui pénètre dans le portail apparaît aussitôt dans un rayon de 1,50 m du cercle de destination ou, si cet espace n'est pas libre, dans l'espace inoccupé le plus proche.

De nombreux temples et guildes importants disposent d'un cercle de téléportation permanent dans leurs locaux. Chaque cercle comprend toujours sa propre séquence de runes, une suite de symboles à l'agencement unique.

La première fois que vous acquérez la faculté de lancer ce sort, vous apprenez la séquence de runes de deux destinations du Plan Matériel, déterminées par le MD. Vous y ajouterez éventuellement d'autres séquences au fil de vos aventures. Graver une nouvelle séquence de runes dans votre mémoire nécessite de l'étudier pendant 1 minute.

Vous pouvez créer un cercle de téléportation permanent en lançant quotidiennement ce sort au même endroit pendant 365 jours.

Chaîne d'éclairs

Évocation du 6e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (trois broches en argent)
Durée : instantanée

Vous projetez un trait de foudre vers une cible que vous voyez à portée. Trois éclairs jaillissent alors de cette cible vers un maximum de trois autres cibles, que vous choisissez, distantes de 9 m ou moins de la première. Toutes ces cibles peuvent être des créatures ou des objets, et ne peuvent être ciblées par plus d'un éclair.

Chaque cible effectue un jet de sauvegarde de Dextérité, et subit 10d8 dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Un éclair supplémentaire jaillit de la première cible vers une autre par niveau d'emplacement au-delà du 6e.

Champ antimagie

Abjuration du 8e niveau (Clerc, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (limaille de fer)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Une aura d'antimagie vous entoure sous forme d'une Émanation de 3 m. Nul ne peut lancer de sorts dans la zone, ni y entreprendre l'action Magie ou y produire des effets magiques. De tels effets, quelle que soit leur source, n'ont en outre aucun effet sur les cibles dans la zone. Les propriétés magiques des objets magiques ne fonctionnent pas à l'intérieur de l'aura ni sur ce qui s'y trouve.

Les zones d'effet produites par des sorts ou effets magiques n'englobent pas l'aura et nul ne peut se téléporter ou recourir au voyage planaire pour entrer dans l'aura ou en sortir. Les portails sont fermés tant qu'ils sont dans l'aura.

Les sorts en cours, à l'exception de ceux qui émanent d'un Artefact ou d'une divinité, sont réprimés dans l'aura. Tant qu'un effet est réprimé, il n'est pas actif, mais tout le temps qu'il passe ainsi réprimé est décompté de sa durée.

Dissipation de la magie reste sans effet sur l'aura et les auras créées par plusieurs sorts *champ antimagie* ne s'annulent pas mutuellement.

Des mages rivaux recourent à *changement de forme* pour se transformer en tyrannœil et en béhir dans le cadre d'un duel de magie.

MICHAEL BROUSSARD

Changement de forme

Transmutation du 9e niveau (Druide, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (diadème de jade d'une valeur minimale de 1 500 po)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous vous métamorphosez en une autre créature pour toute la durée, mais avez la possibilité d'entreprendre l'action Magie pour adopter une autre forme couverte par le sort. La nouvelle forme doit être une créature dont le facteur de puissance n'est pas supérieur à votre niveau ou FP. Vous devez déjà avoir vu une telle créature, qui ne doit être ni un Artificiel ni un Mort-vivant.

À l'incantation du sort, vous recevez autant de points de vie temporaires que les points de vie de la première forme adoptée. S'il vous en reste quand le sort prend fin, ces pv temporaires disparaissent.

Votre profil de jeu est remplacé par celui de la créature retenue, mais vous conservez certains de vos aspects : type de créature, alignement, personnalité, valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, points de vie, dés de vie, maîtrises et faculté de communication. Si vous disposez de l'aptitude Sorts ou Incantation, vous la conservez aussi.

Lors de la transformation, vous déterminez si votre équipement tombe au sol ou change de taille et de configuration pour s'adapter à votre nouvelle forme.

Changement de plan

Invocation du 7e niveau (Clerc, Druide, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une badine métallique fourchue d'une valeur minimale de 250 po, accordée avec un plan d'existence.)
Durée : instantanée

Vous et un maximum de huit créatures consentantes avec lesquelles vous formez un cercle en vous tenant par la main êtes transportés sur un autre plan d'existence. Vous pouvez spécifier une destination en des termes généraux, comme la cité d'Airain sur le Plan Élémentaire du Feu ou le palais de Dispater sur la deuxième strate des Neuf Enfers, auquel cas vous apparaissez à destination ou à proximité (à l'appréciation du MD).

Ou bien, si vous connaissez la séquence de runes d'un cercle de téléportation sur un autre plan d'existence, ce sort vous transporte directement dans le cercle. Si le cercle de téléportation est trop petit pour accueillir toutes les créatures transportées, elles apparaissent dans les espaces inoccupés les plus proches du cercle.

Charme-monstre

Enchantement du 4e niveau (Barde, Druide, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Une créature que vous voyez à portée effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. Ce jet s'effectue avec l'Avantage si vous ou vos alliés êtes en train de l'affronter. En cas d'échec, la cible subit l'état Charmé jusqu'à la fin du sort ou que vous ou vos alliés lui infligiez des dégâts. La créature ainsi Charmée vous est Amicale. Lorsque le sort prend fin, la cible sait que vous l'avez Charmée.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 4e.

Charme-personne

Enchantement du 1er niveau (Barde, Druide, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Un Humanoïde que vous voyez à portée effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. Ce jet s'effectue avec l'Avantage si vous ou vos alliés êtes en train de l'affronter. En cas d'échec, la cible subit l'état Charmé jusqu'à la fin du sort ou que vous ou vos alliés lui infligiez des dégâts. La créature ainsi Charmée vous est Amicale. Lorsque le sort prend fin, la cible sait que vous l'avez Charmée.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez affecter une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Châtiment du ban

Invocation du 5e niveau (Paladin)

Temps d'incantation : action Bonus, que vous entreprenez aussitôt après avoir touché une créature avec une arme de corps à corps ou une attaque à mains nues
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

La cible touchée par le jet d'attaque en subit 5d10 dégâts de force supplémentaires. Si cette attaque fait tomber la cible à 50 points de vie ou moins, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme sous peine d'être transportée dans un demi-plan sans danger, pour toute la durée. Tant qu'elle y reste, la cible subit l'état Neutralisé. Lorsque le sort prend fin, la cible réapparaît dans l'espace qu'elle avait quitté ou, si celui-ci n'est plus libre, dans l'espace inoccupé le plus proche.

Châtiment de cécité

Évocation du 3e niveau (Paladin)

Temps d'incantation : action Bonus, que vous entreprenez aussitôt après avoir touché une créature avec une arme de corps à corps ou une attaque à mains nues
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : 1 minute

La cible touchée par l'attaque en subit 3d8 dégâts radiants supplémentaires, ainsi que l'état Aveuglé jusqu'à la fin du sort. À la fin de chacun de ses tours, la cible Aveuglée effectue un jet de sauvegarde de Constitution et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts supplémentaires augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 3e.

Châtiment de courroux

Nécromancie du 1er niveau (Paladin)

Temps d'incantation : action Bonus, que vous entreprenez aussitôt après avoir touché une créature avec une arme de corps à corps ou une attaque à mains nues
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : 1 minute

La cible subit 1d6 dégâts nécrotiques supplémentaires et doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Effrayé jusqu'à la fin du sort. Une cible ainsi Effrayée réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme au sort sur elle-même en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Châtiment divin

Évocation du 1er niveau (Paladin)

Temps d'incantation : action Bonus, que vous entreprenez aussitôt après avoir touché une cible avec une arme de corps à corps ou à mains nues
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : instantanée

La cible en subit 2d8 dégâts radiants supplémentaires. Ces dégâts supplémentaires augmentent de 1d8 si la cible est un Fiélon ou un Mort-vivant.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Une Paladine naine renforce son arme de *châtiment divin* pour exposer des mezzoloths à l'ire divine.

BRYAN SOLA

Châtiment de fournaise

Évocation du 1er niveau (Paladin)

Temps d'incantation : action Bonus, que vous entreprenez aussitôt après avoir touché une cible avec une arme de corps à corps ou à mains nues
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : 1 minute

Alors que vous touchez la cible, elle subit 1d6 dégâts de feu supplémentaires de l'attaque. Au début de chacun de ses tours jusqu'à la fin du sort, la cible subit 1d6 dégâts de feu et effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, le sort se poursuit. En cas de réussite, le sort prend fin.

Emplacement de niveau supérieur. tous les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Châtiment de révélation

Transmutation du 2e niveau (Paladin)

Temps d'incantation : action Bonus, que vous entreprenez aussitôt après avoir touché une créature avec une arme de corps à corps ou une attaque à mains nues
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

La cible subit 2d6 dégâts radiants supplémentaires. Jusqu'à la fin du sort, la cible émet une Lumière vive dans un rayon de 1,50 m, les jets d'attaque contre elle ont l'Avantage et elle ne peut pas bénéficier de l'état Invisible.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Châtiment de stupeur

Enchantement du 4e niveau (Paladin)

Temps d'incantation : action Bonus, que vous entreprenez aussitôt après avoir touché une créature avec une arme de corps à corps ou une attaque à mains nues
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : instantanée

La cible subit 4d6 dégâts psychiques supplémentaires et doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Étourdi jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts supplémentaires augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 4e.

Châtiment de tonnerre

Évocation du 1er niveau (Paladin)

Temps d'incantation : action Bonus, que vous entreprenez aussitôt après avoir touché une cible avec une arme de corps à corps ou à mains nues
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : instantanée

Votre coup retentit tel le tonnerre, ce qui s'entend dans un rayon de 90 m, et la cible subit 2d6 dégâts de tonnerre supplémentaires. De plus, si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force sous peine d'être repoussée de vous de 3 m et de subir l'état À terre.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Chaudron bouillonnant de Tasha

Invocation du 6e niveau (Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 1,50 m
Composantes : V, S, M (une louche dorée d'une valeur minimale de 500 po)
Durée : 10 minutes

Vous invoquez un chaudron à pieds griffus, rempli d'un liquide bouillonnant. Il apparaît au sol, en un espace inoccupé dans un rayon de 1,50 m de vous et y reste pour toute la durée. On ne peut pas déplacer le chaudron, qui disparaît à la fin du sort, ainsi que le liquide bouillonnant qu'il contient.

Le liquide du chaudron reproduit les propriétés d'une potion courante ou peu courante de votre choix (*potion de guérison*, par exemple). Par une action Bonus, vous ou un allié pouvez plonger la main dans le chaudron pour en retirer une potion de ce type. La potion est contenue dans une fiole qui disparaît dès son ingestion. Le chaudron peut produire autant de ces potions que votre modificateur de caractéristique d'incantation (minimum d'une potion). Quand la dernière de ces potions est extraite du chaudron, celui-ci disparaît et le sort prend fin.

Les potions tirées du chaudron disparaissent si personne ne les a consommées lorsque vous relancez ce sort.

Chien de garde de Mordenkainen

Invocation du 4e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un sifflet en argent)
Durée : 8 heures

Vous invoquez un chien de garde fantomatique en un espace inoccupé que vous voyez à portée. Le molosse reste pour toute la durée (il disparaît toutefois si vous et lui vous retrouvez éloignés de plus de 90 m).

En dehors de vous, personne ne voit le chien de garde, qui est à la fois intangible et invulnérable. Quand une créature de taille S ou supérieure s'approche dans un rayon de 9 m de lui sans prononcer au préalable le mot de passe que vous

La légendaire sorcière Tasha se sert de son sort *Chaudron bouillonnant de Tasha* pour concocter une potion magique.

avez spécifié à l'incantation du sort, le chien se met à aboyer furieusement. Le molosse est doté de la Vision lucide avec une portée de 9 m.

Au début de chacun de vos tours, le molosse tente de mordre un ennemi situé dans un rayon de 1,50 m de lui. Cet ennemi doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir 4d8 dégâts de force.

À vos tours suivants, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour déplacer le molosse d'un maximum de 9 m.

Clairvoyance

Divination du 3e niveau (Barde, Clerc, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 1,5 km
Composantes : V, S, M (un focaliseur d'une valeur minimale de 100 po : une corne ornée pour écouter, un œil de verre pour observer)
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un capteur Invisible à portée en un lieu que vous connaissez (pour l'avoir déjà visité ou vu) ou en un lieu que vous ne connaissez pas, mais que vous pouvez imaginer (derrière une porte, au coin d'un couloir ou dans un bosquet d'arbres). Ce capteur intangible et invulnérable reste en place pour toute la durée.

À l'incantation du sort, choisissez entre écouter et observer. Vous pouvez alors recourir au sens retenu (ouïe ou vision) comme si vous vous trouviez dans l'espace du capteur. Par une action Bonus, vous pouvez passer de l'ouïe à la vision, ou réciproquement.

Une créature qui voit le capteur (parce qu'elle bénéficie de *détection de l'invisibilité* ou de la Vision lucide, par exemple) perçoit un globe lumineux de la taille de votre poing.

Clignotement

Transmutation du 3e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Lancez 1d6 à la fin de chacun de vos tours, pour toute la durée. Sur un résultat de 4 à 6, vous disparaissez de votre plan d'existence actuel pour réapparaître sur le Plan Éthéré (si vous êtes déjà sur ce dernier plan, le sort prend aussitôt fin). Tant que vous êtes sur le Plan Éthéré, vous percevez le plan d'où vous venez, mais tout est nuances de gris et votre vision ne porte que sur 18 m. Vous pouvez affecter d'autres créatures du Plan Éthéré (et elles peuvent vous affecter), tandis que les créatures situées sur l'autre plan ne vous perçoivent pas, sauf celles qui disposent d'une faculté spéciale leur permettant de percevoir ce qui se trouve sur le Plan Éthéré.

Vous retournez sur l'autre plan au début de votre tour suivant, ainsi que si le sort prend fin alors que vous êtes sur le Plan Éthéré. Vous réapparaissez alors en un espace inoccupé que vous voyez et choisissez dans un rayon de 3 m de l'espace que vous aviez quitté. Si aucun espace n'est libre dans ce rayon, vous apparaissez dans l'espace inoccupé le plus proche.

Clone

Nécromancie du 8e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 1 000 po que le sort détruit et un récipient d'une valeur minimale de 2 000 po, assez grand pour contenir la créature à cloner)
Durée : instantanée

Vous touchez physiquement une créature ou au moins 15 cm3 de sa chair. Une réplique inerte se forme à l'intérieur d'un récipient utilisé pour l'incantation, sa croissance jusqu'à maturité demandant 120 jours. Vous décidez si le clone est une version plus jeune de la créature ou du même âge. Le clone reste inerte et immarcescible tant que le récipient n'est pas endommagé.

Si, une fois le clone formé, la créature d'origine meurt, son âme (à condition qu'elle soit libre et consentante) est transférée dans le clone. Le clone est identique à l'original sur le plan physique et présente la même personnalité ; ses souvenirs sont les mêmes, ainsi que ses caractéristiques, mais il ne récupère rien de l'équipement de la créature clonée. La dépouille du cloné, si elle existe, devient inerte et ne pourra être ramenée à la vie, étant donné que l'âme de la créature est ailleurs.

Coffre secret de Léomund

Invocation du 4e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un coffre de 90 cm par 60 et 60, fait de matériaux rares d'une valeur minimale de 5 000 po, et sa réplique de taille TP faite des mêmes matériaux d'une valeur minimale de 50 po)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous cachez un coffre et son contenu sur le Plan Éthéré. Vous devez toucher le coffre et la réplique miniature qui sert de composante matérielle pour le sort. Le coffre peut renfermer un maximum de 0,3 m3 de matière non vivante (90 x 60 x 60 cm).

Tant que le coffre reste sur le Plan Éthéré, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour toucher la réplique et rappeler le coffre. Il réapparaît au sol, en un espace inoccupé dans un rayon de 1,50 m de vous. Vous pouvez le renvoyer sur le Plan Éthéré au prix de l'action Magie, en touchant simultanément le coffre et sa réplique.

Au bout de 60 jours, 5 % de risque s'accumulent chaque jour que le sort prenne fin. Le sort prend aussi fin si vous le relancez ou si la réplique de taille TP est détruite. Si le sort prend fin alors que le grand coffre se trouve sur le Plan Éthéré, celui-ci reste sur ce plan en attendant d'être retrouvé.

LINDA LITHEN

Colonne de flamme

Évocation du 5e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (une pincée de soufre)
Durée : instantanée

Une colonne verticale de flammes radieuses surgit des hauteurs. Chaque créature prise dans un Cylindre d'un rayon de 3 m, haut de 12 m et centré sur un point à portée effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 5d6 dégâts de feu et 5d6 dégâts radiants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts de feu et les dégâts radiants augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 5e.

Communication avec les animaux

Divination du 1er niveau (Barde, Druide, Occultiste, Rôdeur)

Temps d'incantation : action ou rituel
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

Pour toute la durée, vous avez la faculté de comprendre les Bêtes et de communiquer verbalement avec elles, et toutes les options de compétence de l'action Influence vous sont accessibles avec elles.

La plupart des Bêtes ont peu à dire au-delà des sujets de survie et d'affection, mais toutes sont capables de vous informer sur les environs et les monstres locaux, notamment ce qu'elles ont perçu au cours de la dernière journée.

Communication à distance

Divination du 3e niveau (Barde, Clerc, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : illimitée
Composantes : V, S, M (du fil de cuivre)
Durée : instantanée

Vous envoyez un bref message n'excédant pas 25 mots à une créature que vous avez rencontrée (ou qu'une personne qui l'a rencontrée vous a décrite). L'esprit de la cible perçoit le message, celle-ci vous identifie comme expéditeur si elle vous connaît et peut vous répondre aussitôt dans le même mode. Le sort permet aux cibles de comprendre le sens de votre message.

La distance qui vous sépare du destinataire n'a pas d'importance et vous pouvez même atteindre d'autres plans d'existence, mais si la cible se trouve sur un plan différent, il y a 5 % de chance pour que le message n'aboutisse pas. Si la transmission ne s'est pas faite, vous le savez.

À la réception du message, la créature peut vous empêcher de la recontacter par ce sort pour les 8 prochaines heures. Si vous tentez de lui envoyer un autre message dans cet intervalle, vous savez qu'elle vous a bloqué et le sort échoue.

Un Druide humain recourt à communication avec les animaux pour converser avec son meilleur ami ursidé.

Communication avec les morts

Nécromancie du 3e niveau (Barde, Clerc, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 3 m
Composantes : V, S, M (de l'encens qui brûle)
Durée : 10 minutes

Vous octroyez un semblant de vie à un cadavre que vous choisissez à portée, pour qu'il puisse répondre aux questions que vous lui posez. La dépouille doit disposer d'une bouche et le sort échoue si la créature décédée était un Mort-vivant au moment de trépasser. Le sort échoue également si le cadavre a déjà été ciblé par ce sort au cours des 10 derniers jours.

Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez poser jusqu'à cinq questions à la dépouille. Elle ne sait rien de plus que de son vivant et parle toujours les mêmes langues. Ses réponses ont tendance à se montrer brèves, sibyllines ou répétitives, d'autant que le cadavre n'est nullement contraint de vous répondre avec sincérité si vous lui êtes antipathique ou s'il vous voit comme un ennemi. Ce sort ne ramène pas l'âme de la créature dans son corps ; il ne fait qu'animer son esprit. Ainsi, le cadavre ne peut rien apprendre de nouveau ni comprendre ce qui a pu se passer depuis son décès, et ne peut pas davantage conjecturer sur l'avenir.

Communication avec les plantes

Transmutation du 3e niveau (Barde, Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

JESPER EJSING

Vous investissez la flore comprise dans une Émanation immobile de 9 m d'une conscience limitée et de mouvements, de quoi lui permettre de communiquer avec vous et de suivre vos instructions rudimentaires. Vous pouvez interroger ces plantes sur ce qui s'est passé dans la zone du sort depuis un jour, notamment la nature des créatures qui l'ont traversée, le temps qu'il a fait et autres détails.

Vous pouvez également transformer tout Terrain difficile engendré par la végétation (buissons et sous-bois, par exemple) en terrain ordinaire qui persiste pour toute la durée. Ou bien transformer un terrain ordinaire pourvu de végétation en Terrain difficile qui persiste pour toute la durée.

Le sort ne permet pas aux plantes de se déraciner pour se déplacer, mais elles peuvent agiter leurs branches, leurs vrilles et leurs pédoncules.

Si une créature de type Plante se trouve dans la zone, vous pouvez communiquer avec elle comme si vous parliez une langue commune.

Communion

Divination du 5e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (encens)
Durée : 1 minute

Vous contactez une divinité ou un intermédiaire divin pour lui poser trois questions auxquelles on peut répondre par l'affirmative ou la négative. Vous devez poser vos questions avant la fin du sort. Vous recevez une réponse juste à chaque question.

Les êtres divins ne sont pas forcément omniscients, si bien que vous pouvez recevoir « incertain » comme réponse (au lieu de « oui » ou « non ») si la question fait appel à des éléments qui s'écartent du domaine de connaissance de la déité. Si une réponse en un mot peut s'avérer trompeuse ou contraire aux intérêts de la divinité, le MD peut se fendre d'une courte phrase en guise de réponse.

Si vous lancez le sort plus d'une fois avant de terminer votre prochain Repos long, vous courez dès la deuxième incantation 25 % de risques cumulatifs qu'il ne vous livre aucune réponse.

Communion avec la nature

Divination du 5e niveau (Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous communiez avec des esprits de la nature en quête d'informations sur les environs. En extérieur, le sort vous investit des connaissances de la zone dans un rayon de 4,5 km. Dans une grotte et en milieu souterrain naturel, ce rayon est limité à 90 m. Le sort reste sans effet dans les endroits où la nature a laissé place aux constructions, comme dans un château ou dans un bourg.

Choisissez trois éléments parmi les suivants ; vous prenez connaissance de ces éléments, en relation avec la zone concernée :

- Position des communautés implantées
- Position des portails vers d'autres plans d'existence
- Position d'une créature dont le facteur de puissance est d'au moins 10 (choisie par le MD) et le type est Céleste, Élémentaire, Fée, Fiélon ou Mort-vivant.
- Type de plante, minéral ou Bête le plus courant (choisissez sur quel aspect vous informer)
- Localisation des plans et cours d'eau

Ainsi, vous pouvez déterminer où se trouve un puissant monstre de la zone, les plans et cours d'eau, et les bourgs des environs.

Compréhension des langues

Divination du 1er niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action ou rituel
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une pincée de suie et de sel)
Durée : 1 heure

Pour toute la durée, vous comprenez le sens littéral de toute langue parlée que vous entendez. Vous comprenez également tout écrit que vous voyez, à condition de toucher la surface sur laquelle il est rédigé. Il vous faut environ 1 minute pour lire une page de texte. Ce sort ne décrypte pas les symboles ni les messages secrets.

Compulsion

Enchantement du 4e niveau (Barde)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Chaque créature de votre choix parmi celles que vous voyez à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Charmé jusqu'à la fin du sort.

Pour toute la durée, vous pouvez par une action Bonus désigner une direction qui vous est horizontale. Chaque cible Charmée doit, à son tour suivant, consacrer autant de son déplacement que possible à se déplacer dans cette direction, selon le chemin le plus sûr. Une fois ce déplacement terminé, la cible réitère le JS et met un terme au sort sur elle-même en cas de réussite.

Le glacial Magicien Otiluke frappe des monstres d'un *cône de froid*.

Cône de froid

Évocation du 5e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (petit cône de verre ou de cristal)
Durée : instantanée

Vous libérez une gerbe d'air glacial. Chaque créature prise dans un Cône de 18 m émanant de vous effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 8d8 dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une créature tuée par ce sort se transforme en statue givrée, jusqu'à ce qu'elle dégèle.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 5e.

Confusion

Enchantement du 4e niveau (Barde, Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (trois coquilles de noix)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Chaque créature prise dans une Sphère de 3 m de rayon centrée sur un point que vous choisissez à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sous peine de ne pas pouvoir jouer de Réaction ni entreprendre d'action Bonus et de devoir jeter 1d10 au début de chacun de ses tours pour savoir comment elle se comporte à ce tour, selon la table ci-après.

1d10	Comportement du tour
1	La cible n'entreprend aucune action et consacre tout son déplacement à se déplacer. Lancez 1d4 pour la direction : 1, nord ; 2, est ; 3, sud ; 4, ouest.
2–6	La cible ne se déplace pas et n'entreprend aucune action.
7–8	La cible ne se déplace pas et entreprend l'action Attaque pour effectuer une attaque de corps à corps contre une créature aléatoire à portée d'allonge. Si aucune créature n'est à portée d'allonge, la cible n'entreprend aucune action.
9–10	La cible agit et se déplace à sa guise.

La cible affectée réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme au sort sur elle-même en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Le rayon de la Sphère augmente de 1,50 m par niveau d'emplacement au-delà du 4e.

RANDY VARGAS

Contact glacial

Nécromancie mineure (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous canalisez l'étreinte d'outre-tombe et effectuez une attaque de sort au corps à corps contre une cible à portée d'allonge. Si l'attaque touche, la cible subit 1d10 dégâts nécrotiques et ne peut pas récupérer de points de vie jusqu'à la fin de votre tour suivant

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d10 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d10), 11 (3d10) et 17 (4d10).

Contact avec les plans

Divination du 5e niveau (Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : 1 minute

Vous contactez mentalement un demi-dieu, l'esprit d'un sage défunt ou quelque autre entité érudite d'un autre plan. Le contact avec une telle conscience extraplanaire peut vous anéantir l'esprit. À l'incantation du sort, effectuez un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 15. En cas de sauvegarde réussie, vous pouvez poser jusqu'à cinq questions à l'entité. Vous devez les poser avant la fin du sort. Le MD répond à chaque question par un seul mot, comme « oui », « non », « peut-être », « jamais », « hors-sujet » ou « incertain » (si l'entité ne connaît pas la réponse). Si une réponse en un mot risque de s'avérer trompeuse, le MD peut se fendre d'une courte phrase.

En cas d'échec, vous subissez 6d6 dégâts psychiques, ainsi que l'état Neutralisé jusqu'à ce que vous terminiez un Repos long. Le sort *restauration suprême* lancé sur vous met un terme à cet effet.

Contagion

Nécromancie du 5e niveau (Clerc, Druide)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 7 jours

Votre contact transmet une maladie magique. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de subir 11d8 dégâts nécrotiques, ainsi que l'état Empoisonné. Vous désignez également une caractéristique à l'incantation. Tant que la cible est Empoisonnée, elle subit le Désavantage aux jets de sauvegarde associés à la caractéristique retenue.

La cible réitère le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours jusqu'à ce qu'elle ait obtenu trois réussites ou trois échecs. Si la cible réussit trois de ces JS, le sort prend fin sur elle. Si elle rate trois de ces JS, le sort persiste sur elle pendant 7 jours.

Chaque fois que la cible Empoisonnée reçoit un effet censé mettre fin à son état Empoisonné, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sans quoi l'état Empoisonné ne prend pas fin.

Contamination

Nécromancie du 6e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous libérez une magie virulente sur une créature que vous voyez à portée. La cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle subit 14d6 dégâts nécrotiques et son maximum de points de vie est réduit d'autant que les dégâts nécrotiques subis. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts. Ce sort ne peut réduire son maximum de points de vie en dessous de 1.

Contresort

Abjuration du 3e niveau (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : Réaction, que vous jouez en voyant dans un rayon de 18 m une créature lancer un sort avec une composante verbale, somatique ou matérielle
Portée : 18 m
Composantes : S
Durée : instantanée

Vous tentez d'interrompre une créature en pleine incantation. La créature effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, son sort se dissipe sans effet et l'action, l'action Bonus ou la Réaction entreprise pour l'incantation est gaspillée. Si ce sort était lancé par un emplacement, celui-ci n'est pas dépensé.

Contrôle du climat

Transmutation du 8e niveau (Clerc, Druide, Magicien)

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (de l'encens qui brûle)
Durée : Concentration, jusqu'à 8 heures

Vous prenez le contrôle du climat dans un rayon de 7,5 km pour toute la durée. Vous devez vous trouver en extérieur pour lancer ce sort, qui prend fin prématurément dès que vous êtes à l'intérieur.

À l'incantation du sort, vous altérez les conditions climatiques du moment, déterminées par le MD. Vous pouvez modifier les précipitations, la température et le vent. Les nouvelles conditions mettent 1d4 x 10 minutes à prendre effet. Après ce laps de temps, vous pouvez à nouveau altérer les conditions. Quand le sort prend fin, le temps revient progressivement à la normale.

Lorsque vous changez les conditions climatiques, identifiez celles du moment dans les tables qui suivent et changez-en le stade d'un cran, vers le haut ou le bas. Lorsque vous modifiez le vent, vous pouvez en changer la direction.

Un dragon d'airain lance *contrôle du climat* pour préserver un village d'une tempête dévastatrice.

Précipitations

Stade	Conditions
1	Ciel dégagé
2	Quelques nuages
3	Ciel chargé ou brume au sol
4	Pluie, grêle ou neige
5	Pluie torrentielle, grêle battante ou blizzard

Température

Stade	Conditions
1	Caniculaire
2	Chaud
3	Doux
4	Frais
5	Froid
6	Glacial

Vent

Stade	Conditions
1	Calme
2	Vent modéré
3	Vent fort
4	Vent violent
5	Tempête

Contrôle de l'eau

Transmutation du 4e niveau (Clerc, Druide, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 90 m
Composantes : V, S, M (un mélange d'eau et de poussière)
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort, vous contrôlez tout volume d'eau compris dans la zone que vous désignez, un Cube dont l'arête ne dépasse pas 30 m, en y appliquant l'un des effets suivants. Au prix de l'action Magie à vos tours suivants, vous pouvez répéter le même effet ou en choisir un autre.

Contrôle du courant. Vous réorientez le cours des eaux de la zone à votre guise, même si les flots doivent surmonter des obstacles, grimper aux murs ou couler dans une direction insolite. Les eaux s'écoulent selon vos instructions, mais une fois qu'elles quittent la zone, la nature reprend ses droits et le courant s'adapte au terrain. Les eaux continuent à couler dans la direction de votre choix jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous optiez pour un autre effet.

Crue. Vous faites monter le niveau de toutes les eaux dormantes de la zone d'un maximum de 6 m. Si vous choisissez une zone comprise dans un grand plan d'eau, vous engendrez en fait une vague haute de 6 m qui part d'un côté de la zone et déferle vers l'autre avant de s'écraser. Tous les véhicules de taille TG ou inférieure pris sur son passage sont emportés de l'autre côté. Tous les véhicules de taille TG ou inférieure frappés par la vague ont 25 % de risque de chavirer.

Le niveau de l'eau reste haut jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous optiez pour un autre effet. Si cet effet a produit une vague, celle-ci se répète au début de votre tour suivant tant que persiste l'effet de crue.

Séparation des eaux. Vous scindez les eaux de la zone pour créer une tranchée. Cette fosse s'étend sur toute la zone du sort, les eaux séparées formant une paroi verticale de chaque côté. La tranchée reste en place jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous optiez pour un autre

Esprit aberrant (tyrannœillidé)

effet. Les eaux la remplissent ensuite progressivement en l'espace d'un round, jusqu'à retrouver leur niveau initial.

Tourbillon. Vous engendrez la création d'un tourbillon au centre de la zone, d'une surface minimale de 15 m de côté et d'une profondeur d'au moins 7,50 m. Le tourbillon persiste jusqu'à ce que vous optiez pour un autre effet ou que le sort prenne fin. Les remous sont larges de 1,50 m à leur base pour atteindre jusqu'à 15 m au sommet, pour une hauteur de 7,50 m. Toute créature immergée dans l'eau et située dans un rayon de 7,50 m du tourbillon est tirée de 3 m vers les remous. Lorsqu'une créature entre dans les remous pour la première fois d'un tour ou y termine son tour, elle effectue un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, elle subit 2d8 dégâts contondants. En cas de réussite, la créature subit la moitié de ces dégâts. Une créature peut s'éloigner du tourbillon à la nage à condition de consacrer au préalable une action à s'en extraire et de réussir un test de Force (Athlétisme) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts.

Convocation d'aberration

Invocation du 4e niveau (Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (un tentacule mariné et un globe oculaire dans un flacon incrusté de platine d'une valeur minimale de 400 po)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez un esprit aberrant. Il se manifeste en un espace inoccupé que vous voyez à portée en reprenant le profil de l'**esprit aberrant**. À l'incantation du sort, choisissez entre flagelleur mental, slaad et tyrannœillidé. La créature ressemble à l'Aberration en question, ce qui détermine certains détails de son profil. La créature disparaît quand le sort prend fin, mais également si elle tombe à 0 point de vie.

Esprit aberrant

Aberration de taille M, Neutre

CA 11 + niveau du sort
Pv 40 + 10 par niveau du sort au-delà du 4e
Vitesse 9 m ; vol 9 m (vol stationnaire) (tyrannœillidé uniquement)

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	16	+3	+3	**Dex**	10	+0	+0	**Con**	15	+2	+2
Int	16	+3	+3	**Sag**	10	+0	+0	**Cha**	6	−2	−2

Immunités psychiques
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues profond, comprend les langues que vous connaissez
FP aucun (PX 0 ; BM égal à votre bonus de maîtrise)

Traits

Aura de murmures (flagelleur mental uniquement). Au début de chacun des tours de l'esprit, celui-ci émet des énergies psioniques s'il ne subit pas l'état Neutralisé. *JS Sagesse :* votre DD de sauvegarde des sorts, chaque créature (autre que vous) dans un rayon de 1,50 m de l'esprit. *Échec :* 2d6 dégâts psychiques.

Régénération (slaad uniquement). L'esprit récupère 5 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie.

Actions

Attaques multiples. L'esprit effectue autant d'attaques que la moitié du niveau de ce sort (arrondir à l'inférieur).

Choc psychique (flagelleur mental uniquement). *Corps à corps :* bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, allonge 1,50 m. *Touché :* 1d8 + 3 + niveau du sort dégâts psychiques.

Griffe (slaad uniquement). *Corps à corps :* bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, allonge 1,50 m. *Touché :* 1d10 + 3 + niveau du sort dégâts tranchants, et la cible ne peut pas récupérer de points de vie jusqu'au début du tour suivant de l'esprit.

Rayon oculaire (tyrannœillidé uniquement). *À distance :* bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, portée 45 m. *Touché :* 1d8 + 3 + niveau du sort dégâts psychiques.

La créature constitue un allié pour vous et vos alliés. Au combat, elle partage votre rang d'Initiative, mais elle joue son tour juste après vous. Elle obéit à vos instructions verbales (pas d'action requise de votre part). Sans ordre de votre part, elle entreprend l'action Esquive et consacre son déplacement à se mettre à l'abri du danger.

Emplacement de niveau supérieur. Le niveau de l'emplacement s'applique chaque fois que le profil de jeu y fait référence.

JUSTINE CRUZ

Esprit artificiel (pierre)

Esprit artificiel

Artificiel de taille M, Neutre

CA 13 + niveau du sort
Pv 40 + 15 par niveau du sort au-delà du 4e
Vitesse 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	18	+4	+4	**Dex**	10	+0	+0	**Con**	18	+4	+4
Int	14	+2	+2	**Sag**	11	+0	+0	**Cha**	5	−3	−3

Résistances poison
Immunités Charmé, Effrayé, Empoisonné, Épuisement, Paralysé
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues comprend les langues que vous connaissez
FP aucun (PX 0 ; BM égal à votre bonus de maîtrise)

Traits

Corps brûlant (métal uniquement). Une créature qui touche l'esprit avec une attaque de corps à corps ou commence son tour en situation de lutte avec l'esprit subit 1d10 dégâts de feu.

Léthargie de la pierre (pierre uniquement). Lorsqu'une créature commence son tour dans un rayon de 3 m de l'esprit, celui-ci peut s'il la voit la cibler de ses énergies magiques. *JS Sagesse :* votre DD de sauvegarde des sorts, la cible. *Échec :* jusqu'au début de son tour suivant, la cible ne peut pas effectuer d'attaque d'Opportunité et sa Vitesse est réduite de moitié.

Actions

Attaques multiples. L'esprit effectue autant d'attaques que la moitié du niveau de ce sort (arrondir à l'inférieur).

Coup. *Corps à corps :* bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, allonge 1,50 m. *Touché :* 1d8 + 4 + niveau du sort dégâts contondants.

Réactions

Riposte rageuse (argile uniquement). *Déclencheur :* l'esprit subit des dégâts infligés par une créature. *Réponse :* l'esprit effectue une attaque de Coup contre cette créature s'il le peut, sans quoi il se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse vers cette créature sans provoquer d'attaques d'Opportunité.

Convocation d'artificiel

Invocation du 4e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (un coffre portatif d'une valeur minimale de 400 po)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez l'esprit d'un Artificiel. Il se manifeste en un espace inoccupé que vous voyez à portée en reprenant le profil de l'**esprit artificiel**. À l'incantation du sort, choisissez un matériau : argile, métal ou pierre. La créature ressemble à une statue animée dont vous terminez l'aspect, faite du matériau retenu qui détermine certains détails de son profil. La créature disparaît quand le sort prend fin, mais également si elle tombe à 0 point de vie.

La créature constitue un allié pour vous et vos alliés. Au combat, la créature partage votre rang d'Initiative, mais elle joue son tour juste après vous. Elle obéit à vos instructions verbales (pas d'action requise de votre part). Sans ordre de votre part, elle entreprend l'action Esquive et consacre son déplacement à se mettre à l'abri du danger.

Emplacement de niveau supérieur. Le niveau de l'emplacement s'applique chaque fois que le profil de jeu y fait référence.

Convocation de bête

Invocation du 2e niveau (Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (une plume, une touffe de fourrure et une queue de poisson dans un gland doré d'une valeur minimale de 200 po)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez un esprit bestial. Il se manifeste en un espace inoccupé que vous voyez à portée en reprenant le profil de l'**esprit bestial**. À l'incantation du sort, choisissez un environnement : air, eau ou terre. La créature ressemble à l'animal de votre choix associé à l'environnement choisi, ce qui détermine certains détails de son profil. La créature disparaît quand le sort prend fin, mais également si elle tombe à 0 point de vie.

La créature constitue un allié pour vous et vos alliés. Au combat, la créature partage votre rang d'Initiative, mais elle joue son tour juste après vous. Elle obéit à vos instructions verbales (pas d'action requise de votre part). Sans ordre de votre part, elle entreprend l'action Esquive et consacre son déplacement à se mettre à l'abri du danger.

Emplacement de niveau supérieur. Le niveau de l'emplacement s'applique chaque fois que le profil de jeu y fait référence.

HECTOR ORTIZ

Convocation de céleste

Invocation du 5e niveau (Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (un reliquaire d'une valeur minimale de 500 po)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez un esprit céleste. Il se manifeste sous forme angélique dans un espace inoccupé que vous voyez à portée et reprend le profil de l'**esprit céleste**. À l'incantation du sort, choisissez entre vengeur et protecteur. Ce choix détermine certains détails de son profil. La créature disparaît quand le sort prend fin, mais également si elle tombe à 0 point de vie.

La créature constitue un allié pour vous et vos alliés. Au combat, la créature partage votre rang d'Initiative, mais elle joue son tour juste après vous. Elle obéit à vos instructions verbales (pas d'action requise de votre part). Sans ordre de votre part, elle entreprend l'action Esquive et consacre son déplacement à se mettre à l'abri du danger.

Emplacement de niveau supérieur. Le niveau de l'emplacement s'applique chaque fois que le profil de jeu y fait référence.

Esprit céleste (vengeur)

Esprit bestial

Bête de taille P, Neutre

CA 11 + niveau du sort
Pv 20 (air uniquement) ou 30 (eau et terre uniquement) + 5 par niveau du sort au-delà du 2e
Vitesse 9 m, escalade 9 m (terre uniquement) ; vol 18 m (air uniquement) ; nage 9 m (eau uniquement)

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	18	+4	+4	Dex	11	+0	+0	Con	16	+3	+3
Int	4	−3	−3	Sag	14	+2	+2	Cha	5	−3	−3

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues comprend les langues que vous connaissez
FP aucun (PX 0 ; BM égal à votre bonus de maîtrise)

Traits

Repli aérien (air uniquement). L'esprit ne provoque pas d'attaque d'Opportunité lorsqu'il quitte la zone d'allonge d'un ennemi en volant.

Respiration aquatique (eau uniquement). L'esprit ne peut respirer que sous l'eau.

Tactique de meute (terre et eau uniquement). Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, l'esprit a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

Actions

Attaques multiples. L'esprit effectue autant d'attaques de Saignée que la moitié du niveau de ce sort (arrondir à l'inférieur).

Saignée. *Corps à corps :* bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, allonge 1,50 m. *Touché :* 1d8 + 4 + niveau du sort dégâts perforants.

Esprit céleste

Céleste de taille G, Neutre

CA 11 + niveau du sort + 2 (protecteur uniquement)
Pv 40 + 10 par niveau du sort au-delà du 5e
Vitesse 9 m, vol 12 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	16	+3	+3	Dex	14	+2	+2	Con	16	+3	+3
Int	10	+0	+0	Sag	14	+2	+2	Cha	16	+3	+3

Résistances radiants
Immunités Charmé, Effrayé
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues céleste, comprend les langues que vous connaissez
FP aucun (PX 0 ; BM égal à votre bonus de maîtrise)

Actions

Attaques multiples. L'esprit effectue autant d'attaques que la moitié du niveau de ce sort (arrondir à l'inférieur).

Masse d'armes radiante (protecteur uniquement). *Corps à corps :* bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, allonge 1,50 m. *Touché :* 1d10 + 3 + niveau du sort dégâts radiants, et l'esprit peut choisir entre lui-même et une autre créature qu'il voit dans un rayon de 3 m de la cible. La créature choisie reçoit 1d10 points de vie temporaires.

Coup radiant (vengeur uniquement). *À distance :* bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, portée 18 m. *Touché :* 2d6 + 2 + niveau du sort dégâts radiants.

Contact guérisseur (1/jour). L'esprit touche physiquement une autre créature. La cible récupère autant de points de vie que 2d8 + le niveau du sort.

Esprit draconique (froid)

Convocation de dragon

Invocation du 5e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un objet gravé d'une représentation de dragon, d'une valeur minimale de 500 po)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez un esprit draconique. Il se manifeste en un espace inoccupé que vous voyez à portée en reprenant le profil de l'**esprit draconique**. La créature disparaît quand le sort prend fin, mais également si elle tombe à 0 point de vie.

La créature constitue un allié pour vous et vos alliés. Au combat, la créature partage votre rang d'Initiative, mais elle joue son tour juste après vous. Elle obéit à vos instructions verbales (pas d'action requise de votre part). Sans ordre de votre part, elle entreprend l'action Esquive et consacre son déplacement à se mettre à l'abri du danger.

Emplacement de niveau supérieur. Le niveau de l'emplacement s'applique chaque fois que le profil de jeu y fait référence.

Esprit draconique

Dragon de taille G, Neutre

CA 14 + niveau du sort
Pv 50 + 10 par niveau du sort au-delà du 5e
Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	19	+4	+4	Dex	14	+2	+2	Con	17	+3	+3
Int	10	+0	+0	Sag	14	+2	+2	Cha	14	+2	+2

Résistances acide, feu, froid, foudre, poison
Immunités Charmé, Effrayé, Empoisonné
Sens Vision aveugle 9 m, Vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues draconique, comprend les langues que vous connaissez
FP aucun (PX 0 ; BM égal à votre bonus de maîtrise)

Traits

Résistances partagées. Lorsque vous convoquez l'esprit, choisissez l'une de ses Résistances aux dégâts. Vous bénéficiez de la Résistance au type de dégâts choisi jusqu'à la fin du sort.

Actions

Attaques multiples. L'esprit effectue autant d'attaques de Saignée que la moitié du niveau de ce sort (arrondir à l'inférieur) et il recourt à Souffle.

Saignée. *Corps à corps :* bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, allonge 3 m. *Touché :* 1d6 + 4 + niveau du sort dégâts perforants.

Souffle. *JS Dextérité :* votre DD de sauvegarde des sorts, chaque créature dans un Cône de 9 m. *Échec :* 2d6 dégâts d'un type auquel l'esprit à la Résistance (vous choisissez à l'incantation du sort). *Réussite :* 1/2 dégâts.

Esprit élémentaire

Élémentaire de taille M, Neutre

CA 11 + niveau du sort
Pv 50 + 10 par niveau du sort au-delà du 4e
Vitesse 12 m ; fouissement 12 m (Terre uniquement) ; vol 12 m (vol stationnaire) (Air uniquement) ; nage 12 m (eau uniquement)

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	18	+4	+4	Dex	15	+2	+2	Con	17	+3	+3
Int	4	−3	−3	Sag	10	+0	+0	Cha	16	+3	+3

Résistances acide (Eau uniquement) ; foudre et tonnerre (Air uniquement) ; perforants et tranchants (Terre uniquement)
Immunités feu (Feu uniquement), poison ; Empoisonné, Épuisement, Paralysé, Pétrifié
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues primordial, comprend les langues que vous connaissez
FP aucun (PX 0 ; BM égal à votre bonus de maîtrise)

Traits

État informe (Air, Eau et Feu uniquement). L'esprit peut se déplacer dans un espace étroit d'une largeur minimale de 2,5 cm, sans même le considérer comme Terrain difficile.

Actions

Attaques multiples. L'esprit effectue autant d'attaques que la moitié du niveau de ce sort (arrondir à l'inférieur).

Coup. *Corps à corps :* bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, allonge 1,50 m. *Touché :* 1d10 + 4 + niveau du sort dégâts contondants (Terre uniquement), de feu (Feu uniquement), de foudre (Air uniquement) ou de froid (Eau uniquement).

POLAR ENGINE

Un Rôdeur lance *convocation de fée* pour invoquer un esprit féerique face à un merrow en maraude.

Convocation d'élémentaire

Invocation du 4e niveau (Druide, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (de l'air, un caillou, des cendres et de l'eau dans un flacon incrusté d'or d'une valeur minimale de 400 po)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez un esprit élémentaire. Il se manifeste en un espace inoccupé que vous voyez à portée en reprenant le profil de l'**esprit élémentaire**. À l'incantation du sort, choisissez un élément : Air, Eau, Feu ou Terre. La créature ressemble à un bipède enveloppé de l'élément choisi, qui détermine certains détails de son profil. La créature disparaît quand le sort prend fin, mais également si elle tombe à 0 point de vie.

La créature constitue un allié pour vous et vos alliés. Au combat, la créature partage votre rang d'Initiative, mais elle joue son tour juste après vous. Elle obéit à vos instructions verbales (pas d'action requise de votre part). Sans ordre de votre part, elle entreprend l'action Esquive et consacre son déplacement à se mettre à l'abri du danger.

Emplacement de niveau supérieur. Le niveau de l'emplacement s'applique chaque fois que le profil de jeu y fait référence.

Convocation de fée

Invocation du 3e niveau (Druide, Magicien, Occultiste, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (une fleur dorée d'une valeur minimale de 300 po)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

JOSEPH WESTON

Esprit féerique

Fée de taille P, Neutre

CA 12 + niveau du sort
Pv 30 + 10 par niveau du sort au-delà du 3e
Vitesse 9 m, vol 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	13	+1	+1	Dex	16	+3	+3	Con	14	+2	+2
Int	14	+2	+2	Sag	11	+0	+0	Cha	16	+3	+3

Immunités Charmé
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues sylvestre, comprend les langues que vous connaissez
FP aucun (PX 0 ; BM égal à votre bonus de maîtrise)

Actions

Attaques multiples. L'esprit effectue autant d'attaques de Lame féerique que la moitié du niveau de ce sort (arrondir à l'inférieur).

Lame féerique. *Corps à corps :* bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, allonge 1,50 m. *Touché :* 2d6 + 3 + niveau du sort dégâts de force.

Actions Bonus

Foulée féerique. L'esprit se téléporte magiquement d'un maximum de 9 m vers un espace inoccupé qu'il voit. Puis, l'un des effets suivants intervient, selon l'humeur retenue de l'esprit :

Furibond. L'esprit a l'Avantage au prochain jet d'attaque qu'il effectue avant la fin de ce tour.

Rieur. *JS Sagesse :* votre DD de sauvegarde des sorts, une créature que l'esprit voit dans un rayon de 3 m. *Échec :* la cible est Charmée par vous et l'esprit pendant 1 minute (l'état prend également fin si elle subit des dégâts).

Espiègle. L'esprit peut remplir de Ténèbres magiques un Cube de 3 m situé dans un rayon de 1,50 m d'elle ; l'effet persiste jusqu'à la fin de son tour suivant.

Vous invoquez un esprit féerique. Il se manifeste en un espace inoccupé que vous voyez à portée en reprenant le profil de l'**esprit féerique**. À l'incantation du sort, choisissez une humeur : espiègle, furibonde ou rieuse. La créature ressemble à une créature féerique de votre choix, caractérisée par l'humeur retenue, ce qui détermine certains détails de son profil. La créature disparaît quand le sort prend fin, mais également si elle tombe à 0 point de vie.

La créature constitue un allié pour vous et vos alliés. Au combat, la créature partage votre rang d'Initiative, mais elle joue son tour juste après vous. Elle obéit à vos instructions verbales (pas d'action requise de votre part). Sans ordre de votre part, elle entreprend l'action Esquive et consacre son déplacement à se mettre à l'abri du danger.

Emplacement de niveau supérieur. Le niveau de l'emplacement s'applique chaque fois que le profil de jeu y fait référence.

Convocation de fiélon

Invocation du 6e niveau (Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (une fiole de sang, d'une valeur minimale de 600 po)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Esprit fiélon

Fiélon de taille G, Neutre

CA 12 + niveau du sort
Pv 50 (démon uniquement) ou 40 (diable uniquement) ou 60 (yugoloth uniquement) + 15 par niveau du sort au-delà du 6e
Vitesse 12 m, escalade 12 m (démon uniquement) ; vol 18 m (diable uniquement)

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	13	+1	+1	Dex	16	+3	+3	Con	15	+2	+2
Int	10	+0	+0	Sag	10	+0	+0	Cha	16	+3	+3

Résistances feu
Immunités poison ; Empoisonné
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues abyssal, infernal ; télépathie 18 m
FP aucun (PX 0 ; BM égal à votre bonus de maîtrise)

Traits

Résistance à la magie. L'esprit a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Spasmes d'agonie (démon uniquement). Quand l'esprit tombe à 0 point de vie ou que le sort prend fin, l'esprit explose. *JS Dextérité :* votre DD de sauvegarde des sorts, chaque créature dans une Émanation de 3 m centrée sur l'esprit. *Échec :* 2d10 + niveau du sort dégâts de feu. *Réussite :* 1/2 dégâts.

Vision du diable (diable uniquement). Les Ténèbres magiques ne gênent en rien la Vision dans le noir de l'esprit.

Actions

Attaques multiples. L'esprit effectue autant d'attaques que la moitié du niveau de ce sort (arrondir à l'inférieur).

Griffes (yugoloth uniquement). *Corps à corps :* bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, allonge 1,50 m. *Touché :* 1d8 + 3 + niveau du sort dégâts tranchants. Juste après que l'attaque a touché ou raté, l'esprit peut se téléporter d'un maximum de 9 m en un espace inoccupé qu'il voit.

Morsure (démon uniquement). *Corps à corps :* bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, allonge 1,50 m. *Touché :* 1d12 + 3 + niveau du sort dégâts nécrotiques.

Frappe ardente (diable uniquement). *Corps à corps ou à distance :* bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, allonge 1,50 m ou portée 45 m. *Touché :* 2d6 + 3 + niveau du sort dégâts de feu.

ALEXANDRE HONORÉ

Vous invoquez un esprit fiélon. Il se manifeste en un espace inoccupé que vous voyez à portée en reprenant le profil de l'**esprit fiélon**. À l'incantation du sort, choisissez entre démon, diable et yugoloth. La créature ressemble à un fiélon de la catégorie choisie, ce qui détermine certains détails de son profil. La créature disparaît quand le sort prend fin, mais également si elle tombe à 0 point de vie.

La créature constitue un allié pour vous et vos alliés. Au combat, la créature partage votre rang d'Initiative, mais elle joue son tour juste après vous. Elle obéit à vos instructions verbales (pas d'action requise de votre part). Sans ordre de votre part, elle entreprend l'action Esquive et consacre son déplacement à se mettre à l'abri du danger.

Emplacement de niveau supérieur. Le niveau de l'emplacement s'applique chaque fois que le profil de jeu y fait référence.

Convocation de mort-vivant

Nécromancie du 3e niveau (Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (un crâne doré d'une valeur minimale de 300 po)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Esprit mort-vivant (fantomatique)

Esprit mort-vivant

Mort-vivant de taille M, Neutre

CA 11 + niveau du sort
Pv 30 (fantomatique et putride uniquement) ou 20 (squelettique uniquement) + 10 par niveau du sort au-delà du 3e
Vitesse 9 m ; vol 12 m (vol stationnaire) (fantomatique uniquement)

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	12	+1	+1	Dex	16	+3	+3	Con	15	+2	+2
Int	4	–3	–3	Sag	10	+0	+0	Cha	9	–1	–1

Immunités nécrotiques, poison ; Effrayé, Empoisonné, Épuisement, Paralysé
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues comprend les langues que vous connaissez
FP aucun (PX 0 ; BM égal à votre bonus de maîtrise)

Traits

Aura suppurante (putride uniquement). *JS Constitution :* votre DD de sauvegarde des sorts, toute créature (autre que vous) qui commence son tour dans une Émanation de 1,50 m centrée sur l'esprit. *Échec :* la créature subit l'état Empoisonné jusqu'au début de son tour suivant.

Passage intangible (fantomatique uniquement). L'esprit peut traverser d'autres créatures et objets comme s'il s'agissait d'un Terrain difficile. S'il termine son tour à l'intérieur d'un objet, il est dévié vers l'espace inoccupé le plus proche et subit 1d10 dégâts de force par tranche de 1,50 m ainsi couverte.

Actions

Attaques multiples. L'esprit effectue autant d'attaques que la moitié du niveau de ce sort (arrondir à l'inférieur).

Contact funeste (fantomatique uniquement). *Corps à corps :* bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, allonge 1,50 m. *Touché :* 1d8 + 3 + niveau du sort dégâts nécrotiques, et la cible subit l'état Effrayé jusqu'à la fin de son tour suivant.

Griffe putréfiée (putride uniquement). *Corps à corps :* bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, allonge 1,50 m. *Touché :* 1d6 + 3 + niveau du sort dégâts tranchants. Si la cible est Empoisonnée, elle subit l'état Paralysé jusqu'à la fin de son tour suivant.

Trait sépulcral (squelettique uniquement). *À distance :* bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, portée 45 m. *Touché :* 2d4 + 3 + niveau du sort dégâts nécrotiques.

JUSTIN SWEET

Vous invoquez un esprit mort-vivant. Il se manifeste en un espace inoccupé que vous voyez à portée en reprenant le profil de l'**esprit mort-vivant**. À l'incantation du sort, choisissez la forme de la créature : fantomatique, putride ou squelettique. La créature ressemble à un Mort-vivant de la forme retenue, ce qui détermine certains détails de son profil. La créature disparaît quand le sort prend fin, mais également si elle tombe à 0 point de vie.

La créature constitue un allié pour vous et vos alliés. Au combat, la créature partage votre rang d'Initiative, mais elle joue son tour juste après vous. Elle obéit à vos instructions verbales (pas d'action requise de votre part). Sans ordre de votre part, elle entreprend l'action Esquive et consacre son déplacement à se mettre à l'abri du danger.

Emplacement de niveau supérieur. Le niveau de l'emplacement s'applique chaque fois que le profil de jeu y fait référence.

Convocations instantanées de Drawmij

Invocation du 6e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un saphir d'une valeur minimale de 1 000 po)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous touchez le saphir de l'incantation et un objet d'un poids maximal de 5 kg et dont la dimension la plus grande n'excède pas 1,80 m. Le sort laisse une marque Invisible sur l'objet et inscrit invisiblement le nom de l'objet sur le saphir. Chaque fois que vous lancez ce sort, vous devez utiliser un saphir différent.

Par la suite, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour prononcer le nom de l'objet et broyer le saphir. L'objet apparaît aussitôt dans votre main, quelle que soit la distance qui vous en sépare, même s'il est sur un autre plan, puis le sort prend fin.

Si une autre créature tient ou porte l'objet, broyer le saphir ne le transporte pas, mais vous savez en revanche qui est la créature et où elle se trouve à l'instant même.

Coquille antivie

Abjuration du 5e niveau (Druide)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Une aura rayonne depuis vous pour toute la durée, sous forme d'une Émanation de 3 m. L'aura empêche les créatures autres que les Artificiels et les Morts-vivants de la franchir ou même d'y passer quelque partie de leur anatomie. Une créature affectée peut en revanche lancer des sorts ou effectuer des attaques à distance (ou avec des armes à allonge) à travers la barrière.

Si votre déplacement oblige une créature affectée à traverser la barrière, le sort prend fin.

Corde enchantée

Transmutation du 2e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (de la corde)
Durée : 1 heure

Vous touchez une corde. Une extrémité de la corde se dresse dans les airs jusqu'à ce que toute la corde soit perpendiculaire au sol ou qu'elle atteigne un plafond. À son extrémité supérieure, un portail Invisible de 1,50 m sur 90 cm donne sur un espace extradimensionnel qui persiste jusqu'à la fin du sort. On peut accéder à cet espace en grimpant au sommet de la corde qu'on peut haler dans l'espace ou laisser choir de l'ouverture.

L'espace peut accueillir un maximum de huit créatures de taille M ou inférieure. Les attaques, sorts et autres effets ne peuvent franchir l'entrée de l'espace extradimensionnel, dans un sens comme dans l'autre, mais ses occupants voient ce qui se passe à l'extérieur. Tout ce qui se trouve à l'intérieur de l'espace tombe quand le sort prend fin.

Cordon de flèches

Transmutation du 2e niveau (Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une tresse décorative)
Durée : 8 heures

Vous touchez quatre flèches ou carreaux non magiques et les plantez dans le sol dans votre espace. Jusqu'à la fin du sort, on ne peut extraire physiquement ces projectiles du sol et, chaque fois qu'une créature autre que vous pénètre dans un espace à 9 m ou moins de l'un de ces objets pour la première fois d'un tour ou qu'elle y termine son tour, l'objet en question jaillit vers elle pour la frapper. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sous peine de subir 2d4 dégâts perforants. Le projectile est alors détruit. Le sort prend fin quand plus aucun de ces projectiles n'est fiché dans le sol.

Vous pouvez à l'incantation de ce sort désigner autant de créatures que vous le souhaitez, que le sort ignorera.

Emplacement de niveau supérieur. Le nombre de projectiles qui peuvent être affectés augmente de deux par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Couleurs dansantes

Illusion du 1er niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une pincée de sable coloré)
Durée : instantanée

Vous projetez une gerbe éblouissante de lumière colorée. Chaque créature prise dans un Cône de 4,50 m émanant de vous doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de subir l'état Aveuglé jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Coup au but

Divination mineure (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : S, M (une arme dont vous avez la maîtrise, d'une valeur minimale de 1 pc)
Durée : instantanée

Une fulgurance magique vous guide pour effectuer une attaque avec l'arme utilisée pour l'incantation. Les jets d'attaque et de dégâts correspondants se basent sur votre caractéristique d'incantation, au lieu de la Force ou la Dextérité. Si l'attaque inflige des dégâts, il peut s'agir de dégâts radiants ou des dégâts normaux de l'arme (à votre convenance).

Amélioration de sort mineur. Que vous infligiez des dégâts radiants ou les dégâts normaux de l'arme, l'attaque inflige des dégâts radiants supplémentaires lorsque vous atteignez les niveaux 5 (1d6), 11 (2d6) et 17 (3d6).

Coup de tonnerre

Évocation mineure (Barde, Druide, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : S
Durée : instantanée

Toute créature située dans une Émanation de 1,50 m dont vous êtes l'origine doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de subir 1d6 dégâts de tonnerre. Le bruit tonitruant du sort s'entend jusqu'à 30 m de son origine.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d6), 11 (3d6) et 17 (4d6).

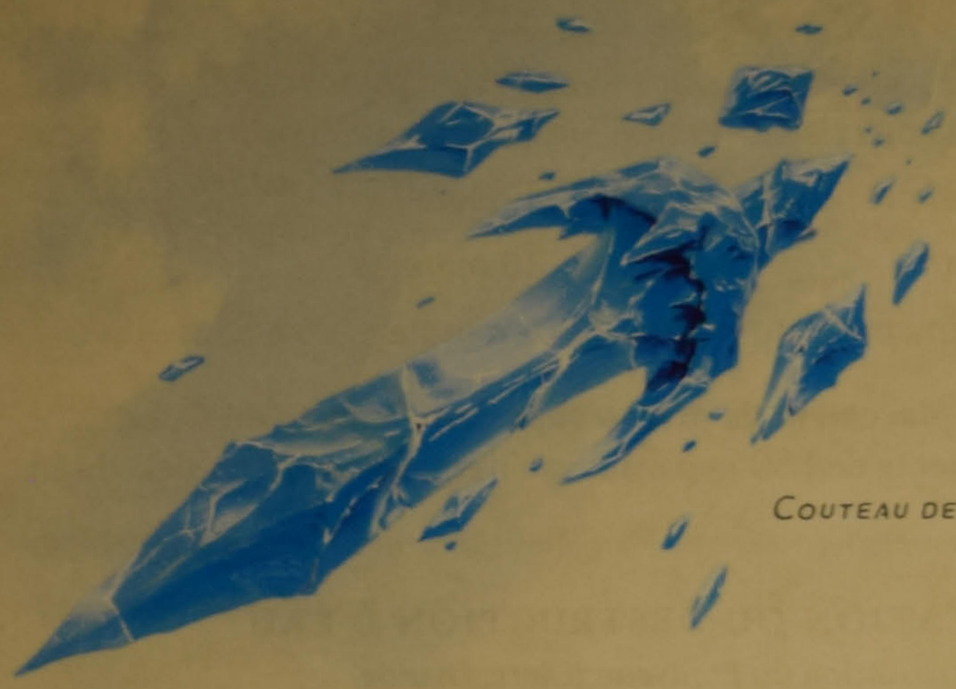
Couronne du dément

Enchantement du 2e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Une créature que vous voyez à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Charmé pour toute la durée. La cible réussit automatiquement ce JS si elle n'est pas Humanoïde.

Une couronne spectrale apparaît sur le crâne de la cible Charmée, qui doit à chacun de ses tours consacrer son action à effectuer une attaque de corps à corps contre une créature que vous désignez mentalement, autre qu'elle-même, avant de se déplacer. Elle peut toutefois agir normalement si vous ne désignez aucune créature ou si aucune n'est à portée d'allonge. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme au sort sur elle-même en cas de réussite.



Couteau de glace

À vos tours suivants, vous devez entreprendre l'action Magie pour garder le contrôle de la cible, sans quoi le sort prend fin.

Couteau de glace

Invocation du 1er niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : S, M (une goutte d'eau ou un morceau de glace)
Durée : instantanée

Vous créez un fragment de glace que vous lancez sur une créature à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d10 dégâts perforants. Que l'attaque touche ou rate, le fragment explose alors. La cible et toutes les créatures situées dans un rayon de 1,50 m d'elle doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sous peine de subir 2d6 dégâts de froid

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts de froid augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Création

Illusion du 5e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un pinceau)
Durée : spéciale

Vous extrayez des volutes de matière ombreuse issue de Gisombre pour créer un objet à portée. L'objet est soit en matière végétale (textile, corde, bois, etc.) soit en matière minérale (pierre, cristal, métal et autres). L'objet doit rentrer dans un Cube de 1,50 m et sa forme comme sa matière doivent correspondre à quelque chose que vous avez déjà vu.

La durée du sort dépend de la matière de l'objet, comme indiqué sur la table Matières. Si l'objet est composé de plusieurs matières, c'est la durée la plus courte qui s'applique. Recourir à un objet créé par ce sort comme composante matérielle d'un autre sort fait échouer celui-ci.

CALDER MOORE

Matières

Matière	Durée
Matière végétale	24 heures
Pierre ou cristal	12 heures
Métal précieux	1 heure
Gemme	10 minutes
Adamantium ou mithral	1 minute

Emplacement de niveau supérieur. L'arête du Cube augmente de 1,50 m par niveau d'emplacement au-delà du 5e.

Création ou destruction d'eau

Transmutation du 1er niveau (Clerc, Druide)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un mélange d'eau et de sable)
Durée : instantanée

Vous accomplissez l'une des tâches suivantes :

Création d'eau. Vous créez jusqu'à 40 litres d'eau propre dans un récipient ouvert à portée. Une autre solution consiste à faire pleuvoir cette eau dans un Cube de 9 m à portée, ce qui éteint les flammes nues de la zone.

Destruction d'eau. Vous détruisez jusqu'à 40 litres d'eau dans un récipient ouvert à portée. Au lieu de cela, vous pouvez chasser le brouillard dans un Cube de 9 m à portée.

Emplacement de niveau supérieur. Vous créez ou détruisez 40 litres supplémentaires d'eau (ou l'arête du Cube augmente de 1,50 m) par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Création de mort-vivant

Nécromancie du 6e niveau (Clerc, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 3 m
Composantes : V, S, M (un onyx noir d'une valeur minimale de 150 po pour chaque cadavre)
Durée : instantanée

Vous ne pouvez lancer ce sort que de nuit. Choisissez jusqu'à trois cadavres d'Humanoïdes de taille M ou P à portée. Chaque cadavre devient une **goule** sous votre contrôle (profil dans le *Manuel des monstres*).

Par une action Bonus à chacun de vos tours, vous pouvez donner des ordres mentaux à toute créature que vous avez créée par ce sort et qui se trouve dans un rayon de 36 m de vous. Vous pouvez ainsi contrôler plusieurs créatures, en les choisissant, à condition de leur intimer le même ordre. Vous décidez quelle action la créature va entreprendre et où elle se déplacera à son tour suivant, ou pouvez vous contenter de donner une instruction générale, comme garder un lieu donné. Sans instruction de votre part, la créature entreprend l'action Esquive et ne se déplace que pour éviter les dangers. Une fois qu'elle a reçu un ordre, la créature s'y soumet jusqu'à ce que la tâche soit accomplie.

La créature reste sous votre contrôle pendant 24 heures, après quoi elle cesse d'obéir aux ordres que vous lui avez donnés. Pour garder le contrôle du Mort-vivant pendant 24 heures de plus, vous devez relancer ce sort sur lui avant la fin des 24 heures en cours. Relancer le sort ainsi réaffirme votre emprise sur un maximum de trois créatures que vous avez animées par ce sort, au lieu d'en animer de nouvelles.

Emplacement de niveau supérieur. Avec un emplacement du 7e niveau, vous prenez ou prolongez le contrôle de quatre **goules**. Avec un emplacement du 8e niveau, vous prenez ou prolongez le contrôle de cinq **goules**, ou de deux **blêmes** ou **nécrontes**. Avec un emplacement du 9e niveau, vous prenez ou prolongez le contrôle de six **goules**, de trois **blêmes** ou **nécrontes**, ou de deux **momies**. Tous ces profils se trouvent dans le *Manuel des monstres*.

Création de nourriture et d'eau

Invocation du 3e niveau (Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous créez 22,5 kg de nourriture et 120 litres d'eau potable qui apparaissent au sol ou dans des récipients à portée, de quoi mettre à l'abri de la faim et de la soif. La nourriture est fade, mais nourrissante, avec l'aspect des aliments de votre choix, et l'eau est propre. La nourriture se gâte si elle n'est pas consommée dans les 24 heures.

Croissance d'épines

Transmutation du 2e niveau (Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (sept épines)
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Le sol dans une Sphère de 6 m de rayon centrée sur un point à portée laisse émerger des pointes et épines coriaces. La zone devient un Terrain difficile pour toute la durée. Lorsqu'une créature pénètre dans la zone ou s'y déplace, elle subit 2d4 dégâts perforants par tranche de 1,50 m qu'elle y parcourt.

La transformation du sol paraît naturelle. Toute créature qui ne voit pas la zone au moment de l'incantation doit entreprendre l'action Observation et réussir un test de Sagesse (Perception ou Survie) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts pour reconnaître le danger avant de fouler ce sol.

Croissance végétale

Transmutation du 3e niveau (Barde, Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action (Embroussaillement) ou 8 heures (Fertilisation)
Portée : 45 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Ce sort gorge les plantes de vitalité. Le temps d'incantation employé détermine l'effet du sort : Embroussaillement ou Fertilisation, voir plus loin.

Embroussaillement. Choisissez un point à portée. Toutes les plantes normales dans une Sphère d'un rayon de 30 m centré sur ce point grossissent et grandissent. Une créature qui se déplace dans la zone doit dépenser le quadruple de déplacement pour toute distance parcourue. Vous pouvez désigner une ou plusieurs zones de n'importe quelle taille dans la zone d'effet du sort pour qu'elles ne soient pas affectées.

Fertilisation. Toutes les plantes dans un rayon de 750 m d'un point à portée gagnent en fécondité pendant 365 jours. Ces plantes produisent le double des apports alimentaires normaux lors des récoltes. Elles ne peuvent tirer profit de *croissance végétale* qu'une fois par an.

Crosse des druides

Transmutation mineure (Druide)

Temps d'incantation : action Bonus
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (du gui)
Durée : 1 minute

Le bois d'un gourdin ou d'un bâton de combat que vous tenez s'imprègne du pouvoir de la nature. Pour toute la durée, vous pouvez recourir à votre caractéristique d'incantation plutôt qu'à la Force pour les jets d'attaque et de dégâts de vos attaques de corps à corps effectuées avec cette arme. Le dé de dégâts de l'arme passe en outre à d8. Si l'attaque inflige des dégâts, il peut s'agir de dégâts de force ou des dégâts normaux de l'arme (à votre convenance).

Le sort prend fin prématurément si vous le relancez ou si vous lâchez l'arme.

Amélioration de sort mineur. Le dé de dégâts change lorsque vous atteignez les niveaux 5 (d10), 11 (d12) et 17 (2d6).

Danse irrésistible d'Otto

Enchantement du 6e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature que vous voyez à portée ; elle effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, la cible entame une danse grotesque sur place en y consacrant tout son déplacement jusqu'à la fin de son tour suivant.

En cas d'échec, la cible subit l'état Charmé pour toute la durée. Ainsi Charmée, la cible danse grotesquement en y consacrant tout son déplacement sans quitter son espace, et elle a le Désavantage aux jets de sauvegarde de Dextérité et aux jets d'attaque, tandis que les autres créatures ont l'Avantage aux jets d'attaque contre elle. À chacun de ses tours, la cible peut consacrer une action pour tenter de retrouver ses esprits et réitérer le JS ; elle met fin au sort sur elle-même en cas de réussite.

Déblocage

Transmutation du 2e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Choisissez un objet que vous voyez à portée. Il peut s'agir d'une porte, d'une boîte, d'un coffre, de menottes, d'un cadenas ou autre objet muni d'un système de fermeture, magique ou non.

Une cible verrouillée par une serrure ordinaire, barrée ou coincée est aussitôt déverrouillée, débloquée ou décoincée. Si l'objet présente plusieurs verrous, un seul d'entre eux est débloqué.

Si la cible est fermée par *verrou magique*, ce sort est réprimé pendant 10 minutes, durant lesquelles vous pouvez ouvrir et fermer l'objet.

À l'incantation du sort, un cognement sonore audible jusqu'à 90 m émane de la cible.

Décharge occulte

Évocation mineure (Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous projetez un rayon d'énergie crépitante. Effectuez une attaque de sort à distance contre une créature ou un objet à portée. Si l'attaque touche, la cible subit 1d10 dégâts de force.

Amélioration de sort mineur. Le sort produit deux rayons au niveau 5, trois au niveau 11 et quatre au niveau 17. Vous pouvez viser la même cible avec ces rayons ou les répartir entre plusieurs cibles. Effectuez un jet d'attaque séparé pour chaque rayon.

Dédale

Invocation du 8e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous bannissez une créature que vous voyez à portée dans un demi-plan labyrinthique. La cible y reste pour toute la durée, à moins qu'elle n'en trouve la sortie.

La cible peut entreprendre l'action Étude pour tenter de s'évader. Ce faisant, elle effectue un test d'Intelligence (Investigation) DD 20. En cas de réussite, elle s'évade et le sort prend fin.

Lorsque le sort prend fin, la cible réapparaît dans l'espace qu'elle avait quitté ou, si celui-ci n'est plus libre, dans l'espace inoccupé le plus proche.

Déguisement

Illusion du 1er niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Vous vous donnez un aspect différent jusqu'à la fin du sort ; vous pouvez ainsi altérer l'apparence de vos vêtements, de votre armure, de vos armes et autres biens portés. Vous pouvez paraître jusqu'à 30 cm plus grand ou plus petit, sembler plus léger ou plus lourd. Vous devez adopter une forme présentant la même répartition de membres que vous. Pour le reste, les détails de l'illusion vous appartiennent.

Les changements apportés par le sort ne résistent pas à un examen physique. Exemple : si le sort ajoute un chapeau à votre accoutrement, ce couvre-chef n'est pas tangible, si bien que quiconque cherche à le toucher ne sentira sous ses doigts que de l'air.

Pour comprendre que vous êtes déguisé, une créature doit consacrer l'action Étude à vous examiner et réussir un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts.

Délivrance des malédictions

Abjuration du 3e niveau (Clerc, Magicien, Occultiste, Paladin)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

À votre contact, toutes les malédictions qui affectent une créature ou un objet prennent fin. Si la cible est un objet magique maudit, la malédiction reste en place, mais le sort rompt l'Harmonisation du propriétaire avec l'objet, si bien que celui-ci peut s'en défaire ou s'en débarrasser.

Demi-plan

Invocation du 8e niveau (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : S
Durée : 1 heure

Vous créez une porte ombreuse de taille M sur une surface solide plate que vous voyez à portée. Cette porte peut s'ouvrir et se fermer, et ouvre sur un demi-plan : une salle vide dont chaque dimension est de 9 m, faite de bois ou de pierre (à votre convenance).

Quand le sort prend fin, la porte disparaît et tous les objets encore dans le demi-plan y restent. Toute les créatures qui s'y trouvent encore y restent, sauf si celles qui décident d'être renvoyées à la disparition de la porte, qui se retrouvent dans les espaces inoccupés les plus proches de l'espace de la porte, avec l'état À terre.

Chaque fois que vous lancez ce sort, vous pouvez créer un nouveau demi-plan ou décider que la porte ombreuse ouvre sur un demi-plan que vous aviez engendré par une précédente incantation du même sort. Par ailleurs, si vous connaissez la nature et le contenu d'un demi-plan créé par ce sort, mais lancé par une autre créature, vous pouvez décider que votre porte ombreuse donne sur ce demi-plan.

Désintégration

Transmutation du 6e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (une magnétite et de la poussière)
Durée : instantanée

Vous projetez un rayon vert vers une cible que vous voyez à portée. La cible peut être une créature, un objet non magique ou une création de force magique, telle que la paroi formée par *mur de force*.

Une créature ciblée par ce sort effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit 10d6 + 40 dégâts de force. Si ces dégâts la font tomber à 0 point de vie, elle est désintégrée en poussière grise avec tout ce qu'elle porte. La cible ne peut être ramenée à la vie que par *résurrection suprême* ou *souhait*.

Ce sort désintègre automatiquement un objet de taille G ou inférieure non magique, de même qu'une création de force magique dans la limite de cette taille. Dans le cas d'une taille TG ou supérieure, la désintégration ne concerne qu'une portion équivalente à un Cube de 3 m.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 3d6 par niveau d'emplacement au-delà du 6e.

Détection de l'invisibilité

Divination du 2e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une pincée de talc)
Durée : 1 heure

Pour toute la durée, vous voyez les créatures et objets dotés de l'état Invisible comme s'ils étaient visibles, et vous percevez le Plan Éthéré. Les créatures et objets qui s'y trouvent ont un aspect spectral.

Détection de la magie

Divination du 1er niveau (Barde, Clerc, Druide, Ensorceleur, Magicien, Occultiste, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action ou rituel
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour toute la durée, vous percevez la présence des effets magiques dans un rayon de 9 m. Si vous percevez de tels effets, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour voir une faible aura autour de chaque créature et objet visibles et porteurs de magie de la zone, et vous apprenez l'école de magie correspondante dans le cas d'un effet produit par un sort.

Le sort est bloqué par 30 cm de pierre, de terre ou de bois, par 2,5 cm de métal (une simple feuille dans le cas du plomb).

Détection du mal et du bien

Divination du 1er niveau (Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour toute la durée, vous percevez la position de toutes les créatures suivantes dans un rayon de 9 m : Aberrations, Célestes, Élémentaires, Fées, Fiélons et Morts-vivants. Vous percevez également si le sort *sanctification* est actif dans la zone, et où.

Le sort est bloqué par 30 cm de pierre, de terre ou de bois, par 2,5 cm de métal (une simple feuille dans le cas du plomb).

Détection des pensées

Divination du 2e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (1 pièce de cuivre)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous activez l'un des effets ci-après. À vos tours suivants jusqu'à la fin du sort, vous pouvez activer l'un des deux effets au prix de l'action Magie.

Perception des pensées. Vous percevez la présence de pensées dans un rayon de 9 m, si elles émanent de créatures maîtrisant une langue ou télépathes. Vous ne lisez pas les pensées, mais savez qu'une créature pensante est présente, le cas échéant.

Le sort est bloqué par 30 cm de pierre, de terre ou de bois, par 2,5 cm de métal (une simple feuille dans le cas du plomb).

Lecture des pensées. Dans un rayon de 9 m, ciblez une créature que vous voyez ou une créature que vous avez détectée avec l'option Perception des pensées. Vous savez ce qui occupe son esprit à l'instant présent. Si la cible ne connaît aucune langue et n'est pas télépathe, vous n'apprenez rien.

Au prix de l'action Magie à votre tour suivant, vous pouvez tenter de sonder davantage l'esprit de la cible. Dans ce cas, la cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, vous saisissez comment elle raisonne, vous percevez son état émotionnel et ce qui l'anime ou la tracasse (une angoisse, une passion ou une haine, par exemple). En cas de réussite, le sort prend fin. Dans les deux cas, la cible sait que vous sondez son esprit. De plus, à moins que vous reportiez votre attention sur les pensées d'une autre créature, la cible peut consacrer l'action de son tour à effectuer un test d'Intelligence (Arcanes) contre votre DD de sauvegarde des sorts ; en cas de réussite, le sort prend fin.

Détection des pièges

Divination du 2e niveau (Clerc, Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous percevez la présence de tout piège à la fois à portée et dans votre champ de vision. Un piège, dans le cadre de ce sort, correspond à tout objet ou mécanisme conçu pour infliger des dégâts ou présenter un danger. Dans ces conditions, ce sort peut percevoir le sort *alarme*, un *glyphe de garde* ou une fosse qui s'ouvre mécaniquement, mais il ne révèle pas l'usure d'un plancher, l'instabilité d'un plafond ou un gouffre naturel caché par l'environnement.

Le sort se contente de révéler la présence, pas son emplacement. Vous avez une notion de la nature du danger qu'il présente.

Détection du poison et des maladies

Divination du 1er niveau (Clerc, Druide, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action ou rituel
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une feuille d'if)
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour toute la durée, vous percevez la position de tous les poisons, créatures venimeuses et vénéneuses, et maladies magiques dans un rayon de 9 m. Vous percevez dans chaque cas de quel genre de poison, créature ou maladie il s'agit.

Le sort est bloqué par 30 cm de pierre, de terre ou de bois, par 2,5 cm de métal (une simple feuille dans le cas du plomb).

Discours captivant

Enchantement du 2e niveau (Barde, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous composez une formulation verbale fascinante qui contraint les créatures que vous choisissez parmi celles que vous voyez à portée, à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Toute créature que vous ou vos compagnons êtes en train d'affronter réussit automatiquement ce JS. En cas d'échec, la cible subit un malus de –10 aux tests de Sagesse (Perception) et en Perception passive jusqu'à la fin du sort.

Une Magicienne rouge du Thay ordonne à ses sbires squelettiques d'amasser son butin sur un *disque flottant de Tenser*.

Disque flottant de Tenser

Invocation du 1er niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action ou rituel
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une goutte de mercure)
Durée : 1 heure

Ce sort crée un plan horizontal et circulaire de force, de 90 cm de diamètre pour 2,5 cm d'épaisseur, qui flotte 90 cm au-dessus du sol en un espace inoccupé que vous voyez et choisissez à portée. Le disque persiste pour toute la durée et supporte 250 kg. Si on y pose un excédent de poids, le sort prend fin et tout ce qui se trouvait sur le disque tombe au sol.

Le disque est immobile tant que vous restez dans un rayon de 6 m de lui. Si vous vous en écartez de plus de 6 m, le disque vous suit pour rester dans ce rayon. Il peut traverser un Terrain difficile, monter ou descendre des marches, une pente ou équivalent, mais ne peut pas franchir une dénivellation abrupte de 3 m ou plus. Le disque ne peut ainsi pas franchir une fosse profonde de 3 m, pas plus qu'il ne pourra en sortir s'il a été créé en son fond.

Si vous vous éloignez de plus de 30 m du disque (parce qu'il n'a pu contourner un obstacle pour vous suivre, notamment), le sort prend fin.

Dissimulation suprême

Transmutation du 7e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (poudre de gemme d'une valeur minimale de 5 000 po, que le sort détruit)
Durée : jusqu'à dissipation

D'un contact, vous isolez magiquement un objet ou une créature consentante. Pour toute la durée, la cible a l'état Invisible et les sorts de Divination ne peuvent pas la cibler, aucune magie ne peut la détecter ni l'observer à distance.

Si la cible est une créature, elle sombre dans un état d'animation suspendue ; elle subit l'état Inconscient, ne vieillit pas et se passe de nourriture, d'eau et d'air.

Vous pouvez fixer une condition qui mettra un terme prématuré au sort. Vous êtes libre de choisir n'importe quelle condition, mais elle doit intervenir ou être visible dans un rayon de 1,5 km de la cible. Ce peut être « au bout de 1 000 ans » ou « lorsque la tarasque s'éveillera », par exemple. Le sort prend également fin si la cible subit des dégâts.

RALPH HORSLEY

Une Clerc tieffeline lance *Dissipation du mal et du bien* pour chasser l'esprit maléfique qui possède un innocent.

JAVIER CHARRO

Dissipation de la magie

Abjuration du 3e niveau (Barde, Clerc, Druide, Ensorceleur, Magicien, Occultiste, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Choisissez une créature, un objet ou un effet magique à portée. Tout sort du 3e niveau ou inférieur affectant la cible prend fin. Pour chaque sort du 4e niveau ou supérieur affectant la cible, effectuez un test de caractéristique d'incantation (DD 10 plus le niveau du sort concerné). En cas de réussite, le sort prend fin.

Emplacement de niveau supérieur. Vous mettez automatiquement un terme aux sorts qui affectent la cible et sont d'un niveau qui ne dépasse pas celui de votre emplacement de sort.

Dissipation du mal et du bien

Abjuration du 5e niveau (Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (poudre d'argent et de fer)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Pour toute la durée, Célestes, Élémentaires, Fées, Fiélons et Morts-vivants ont le Désavantage aux jets d'attaque contre vous. Vous pouvez mettre un terme prématuré au sort en recourant à l'une des fonctions spéciales suivantes.

Annulation d'enchantement. Au prix de l'action Magie, vous touchez une créature possédée ou subissant l'état Charmé ou Effrayé par au moins une créature d'un type précité. La cible n'est plus possédée, Charmée ou Effrayée par cette autre créature.

Renvoi. Au prix de l'action Magie, vous ciblez une créature que vous voyez dans un rayon de 1,50 m, d'un type précité. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme sous peine d'être renvoyée dans son plan d'origine (si elle ne s'y trouve pas déjà). S'ils ne sont pas sur leur plan d'origine, les Morts-vivants sont envoyés en Gisombre et les Fées en Féerie.

Divination

Divination du 4e niveau (Clerc, Druide, Magicien)

Temps d'incantation : action ou rituel
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (encens d'une valeur minimale de 25 po, que le sort détruit)
Durée : instantanée

Ce sort vous met en contact avec un dieu ou ses serviteurs. Vous posez une question au sujet d'un objectif précis, d'un événement ou d'une activité censés intervenir dans les 7 jours. Le MD vous répond par la vérité, qui peut s'énoncer par une courte phrase ou un vers abscons. Le sort ne tient pas compte des conjonctures qui pourraient peser dans la balance, comme l'incantation de nouveaux sorts.

Si vous lancez le sort plus d'une fois avant de terminer votre prochain Repos long, vous courez dès la deuxième incantation 25 % de risques cumulatifs qu'il ne vous livre aucune réponse.

Doigt de mort

Nécromancie du 7e niveau (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous libérez des énergies négatives vers une créature que vous voyez à portée. La cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 7d8 + 30 dégâts nécrotiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Un Humanoïde tué par ce sort se relève au début de votre tour suivant comme **zombi** (cf. annexe B) obéissant à vos instructions verbales.

Domination de bête

Enchantement du 4e niveau (Druide, Ensorceleur, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Une Bête que vous voyez à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Charmé pour toute la durée. La cible a l'Avantage au JS si vous ou vos alliés êtes en train de l'affronter. Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle réitère le JS et met un terme au sort sur elle-même en cas de réussite.

Un lien télépathique persiste entre vous et la cible Charmée tant que vous êtes tous deux sur un même plan d'existence. À votre tour, vous pouvez profiter de ce lien pour donner des ordres à la cible (pas d'action requise), tels que « Attaque cette créature », « File là-bas » ou « Attrape cet objet ». La cible fait de son mieux pour vous obéir à son tour. Si la créature accomplit sa tâche et ne reçoit pas d'autre instruction de votre part, elle agit et se déplace à sa guise, en cherchant avant tout à se protéger.

Vous pouvez aussi lui faire jouer une Réaction, au prix toutefois de votre propre Réaction.

Emplacement de niveau supérieur. Votre Concentration peut persister plus longtemps avec un emplacement du 5e niveau (jusqu'à 10 minutes), du 6e (jusqu'à 1 heure), ou du 7e et supérieur (jusqu'à 8 heures).

Domination de monstre

Enchantement du 8e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Une créature que vous voyez à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Charmé pour toute la durée. La cible a l'Avantage au JS si vous ou vos alliés êtes en train de l'affronter. Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle réitère le JS et met un terme au sort sur elle-même en cas de réussite.

Un lien télépathique persiste entre vous et la cible Charmée tant que vous êtes tous deux sur un même plan d'existence. À votre tour, vous pouvez profiter de ce lien pour donner des ordres à la cible (pas d'action requise), tels que « Attaque cette créature », « File là-bas » ou « Attrape cet objet ». La cible fait de son mieux pour vous obéir à son tour. Si la créature accomplit sa tâche et ne reçoit pas d'autre instruction de votre part, elle agit et se déplace à sa guise, en cherchant avant tout à se protéger.

Vous pouvez aussi lui faire jouer une Réaction, au prix toutefois de votre propre Réaction.

Emplacement de niveau supérieur. Votre Concentration peut persister plus longtemps avec un emplacement du 9e niveau (jusqu'à 8 heures).

Domination de personne

Enchantement du 5e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Un Humanoïde que vous voyez à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Charmé pour toute la durée. La cible a l'Avantage au JS si vous ou vos alliés êtes en train de l'affronter. Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle réitère le JS et met un terme au sort sur elle-même en cas de réussite.

Un lien télépathique persiste entre vous et la cible Charmée tant que vous êtes tous deux sur un même plan d'existence. À votre tour, vous pouvez profiter de ce lien pour donner des ordres à la cible (pas d'action requise), tels que « Attaque cette créature », « File là-bas » ou « Attrape cet objet ». La cible fait de son mieux pour vous obéir à son tour. Si la créature accomplit sa tâche et ne reçoit pas d'autre instruction de votre part, elle agit et se déplace à sa guise, en cherchant avant tout à se protéger.

Un esprit follet lance *druidisme* pour faire éclore des fleurs.

Vous pouvez aussi lui faire jouer une Réaction, au prix toutefois de votre propre Réaction.

Emplacement de niveau supérieur. Votre Concentration peut persister plus longtemps avec un emplacement du 6e niveau (jusqu'à 10 minutes), du 7e (jusqu'à 1 heure), ou du 8e et supérieur (jusqu'à 8 heures).

Don des langues

Divination du 3e niveau (Barde, Clerc, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, M (une ziggourat miniature)
Durée : 1 heure

Ce sort octroie à la créature que vous touchez la faculté de comprendre toute langue parlée qu'elle entend et tout langage des signes qu'elle voit. De plus, lorsque la cible communique par signes ou par la voix, toute créature qui connaît au moins une langue comprend ce que la cible exprime à condition d'entendre ce qu'elle dit ou de voir sa gestuelle.

Double illusoire

Illusion du 5e niveau (Barde, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous recevez l'état Invisible et, dans le même temps, votre double illusoire se présente à l'endroit où vous vous tenez. Ce double persiste pour toute la durée, mais l'invisibilité prend fin si vous effectuez un jet d'attaque, infligez des dégâts ou lancez un sort.

Au prix de l'action Magie, vous pouvez déplacer votre double à concurrence du double de votre Vitesse et le faire bouger, parler et se comporter à votre guise. Il est intangible et invulnérable.

Vous voyez et entendez comme si vous vous trouviez au même endroit que lui.

Doux repos

Nécromancie du 2e niveau (Clerc, Magicien, Paladin)

Temps d'incantation : action ou rituel
Portée : contact
Composantes : V, S, M (2 pièces de cuivre, que le sort détruit)
Durée : 10 jours

Vous touchez physiquement un cadavre ou autre dépouille. Pour toute la durée, la cible est protégée contre la putréfaction et rien ne peut en faire un Mort-vivant.

Ce sort prolonge également le délai au-delà duquel la cible ne pourra plus être ramenée d'entre les morts, les jours passés sous l'influence de ce sort n'étant pas décomptés dans le cadre de sorts tels que *rappel à la vie.*

Druidisme

Transmutation mineure (Druide)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous murmurez aux esprits de la nature pour créer l'un des effets suivants à portée :

Capteur climatique. Vous produisez un effet sensoriel inoffensif de taille TP qui prédit le temps qu'il fera où vous vous trouvez dans les 24 prochaines heures. L'effet peut se manifester sous forme d'un globe doré pour un ciel dégagé, d'un nuage pour la pluie, de flocons qui tombent pour la neige, etc. Cet effet persiste pendant 1 round.

Floraison. Vous faites instantanément s'épanouir une fleur, s'ouvrir une cosse de graines ou fleurir un bourgeon.

Effet sensoriel. Vous créez un effet sensoriel inoffensif ; feuilles qui tombent, petites fées spectrales qui dansent, douce brise, bruit animal, vague odeur de sconse, etc. L'effet doit tenir dans un Cube de 1,50 m.

Jeu avec le feu. Vous allumez ou éteignez une bougie, une torche ou un petit feu de camp.

OLGA DREBAS

Duel forcé

Enchantement du 1er niveau (Paladin)

Temps d'incantation : action Bonus
Portée : 9 m
Composantes : V
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de provoquer une créature en duel. Choisissez une créature que vous voyez à portée ; elle effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la cible subit le Désavantage aux jets d'attaque contre les créatures autres que vous et ne peut pas se déplacer volontairement dans un espace distant de plus de 9 m de vous.

Le sort prend fin si vous attaquez une autre créature que la cible, si vous lancez un sort qui cible un autre ennemi, si un de vos alliés inflige des dégâts à la cible, ou encore si vous terminez votre tour à plus de 9 m de la cible.

Éclair

Évocation du 3e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une touffe de fourrure et une tige de cristal)
Durée : instantanée

Un éclair foudroyant jaillit de vous sous la forme d'une Ligne de 30 m de long et 1,50 m de large, dans la direction de votre choix. Chaque créature prise dans la Ligne effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 8d6 dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 3e.

Éclat du soleil

Évocation du 8e niveau (Clerc, Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (un morceau d'héliolite)
Durée : instantanée

La lumière du soleil brille soudain dans une Sphère de 18 m de rayon, centrée sur un point que vous choisissez à portée. Chaque créature prise dans la Sphère effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle subit 12d6 dégâts radiants, ainsi que l'état Aveuglé pendant 1 minute. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts.

Une créature Aveuglée par ce sort réitère le jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Le sort dissipe dans la zone toutes les Ténèbres qui résultent d'un sort.

Élémentalisme

Transmutation mineure (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous exercez votre contrôle sur les éléments, ce qui produit l'un des effets suivants à portée.

Appel d'air. Vous produisez une brise suffisante pour faire ondoyer les vêtements, soulever la poussière, bruisser les feuilles et fermer les portes et volets ouverts compris dans un Cube de 1,50 m. Les portes et volets maintenus ouverts par quelqu'un ou quelque chose ne sont pas affectés.

Appel d'eau. Vous produisez des embruns frais qui humectent les créatures et objets dans un Cube de 1,50 m. Ou bien, vous créez 20 cl d'eau claire dans un récipient ouvert ou sur une surface ; cette eau s'évapore au bout de 1 minute.

Appel de feu. Vous produisez un nuage de fumée parfumée, colorée et ardente, mais inoffensive, dans un Cube de 1,50 m. Vous en choisissez la teinte et l'odeur ; les flammèches embrasent les bougies, torches et lampes de la zone. L'odeur de la fumée persiste pendant 1 minute.

Appel de terre. Vous produisez un linceul de poussière ou de sable qui tapisse les surfaces d'une zone de 1,50 m de côté ou vous faites apparaître sur la terre ou le sable un mot unique qui reprend votre écriture.

Façonnage élémentaire. De la terre, du sable, des flammes, de la fumée, de la brume ou de l'eau qui tiennent dans un Cube de 30 cm adoptent grossièrement une forme (celle d'une créature, par exemple) pendant 1 heure.

Embruns prismatiques

Évocation du 7e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Huit rayons de lumière jaillissent de vous sous forme d'un Cône de 18 m. Chaque créature prise dans le Cône effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Pour chaque cible, lancez 1d8 pour déterminer le rayon de couleur qui l'affecte selon la table Rayons prismatiques.

Rayons prismatiques

1d8	Rayon
1	**Rouge.** *Échec au JS :* 12d6 dégâts de feu. *JS réussi :* 1/2 dégâts.
2	**Orange.** *Échec au JS :* 12d6 dégâts d'acide. *JS réussi :* 1/2 dégâts.
3	**Jaune.** *Échec au JS :* 12d6 dégâts de foudre. *JS réussi :* 1/2 dégâts.

Un nain ayant malencontreusement croisé le rayon indigo d'embruns prismatiques.

1d8	Rayon
4	**Vert.** *Échec au JS :* 12d6 dégâts de poison. *JS réussi :* 1/2 dégâts.
5	**Bleu.** *Échec au JS :* 12d6 dégâts de froid. *JS réussi :* 1/2 dégâts.
6	**Indigo.** *Échec au JS :* la cible subit l'état Entravé et effectue un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle se sauvegarde trois fois, l'état prend fin. Si elle rate trois le JS, elle subit l'état Pétrifié jusqu'à en être libérée par un effet tel que *restauration suprême*. Ces réussites et échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs ; notez-les quelque part, jusqu'à ce que la cible atteigne un total de trois pour l'un ou l'autre.
7	**Violet.** *Échec au JS :* la cible subit l'état Aveuglé et effectue un jet de sauvegarde de Sagesse au début de votre tour suivant. En cas de réussite, l'état prend fin. En cas d'échec, l'état prend fin, et la créature est téléportée dans un autre plan d'existence (choisi par le MD).
8	**Spécial.** La cible est frappée par deux rayons. Lancez deux fois le dé, en rejouant tout 8.

Emprisonnement

Abjuration du 9e niveau (Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une statuette à l'effigie de la cible d'une valeur minimale de 5 000 po)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous créez des entraves magiques pour retenir une créature que vous voyez à portée. La cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, la cible n'est pas affectée et elle est immunisée contre ce sort pendant 24 heures. En cas d'échec, la cible est emprisonnée. Tant qu'elle est emprisonnée, la cible se passe de respirer, de s'alimenter et de s'hydrater, et ne vieillit pas. Les sorts de Divination ne permettent pas de localiser ni de percevoir la cible emprisonnée, qui ne peut en outre pas user de téléportation.

Jusqu'à la fin du sort, la cible est aussi affectée par l'un des effets suivants (choisissez) :

Chaînes. Des chaînes fermement ancrées au sol retiennent la cible. La cible subit l'état Entravé et rien ne peut la déplacer.

RANDALL MACKEY

Un Druide drakéide lance enchevêtrement pour bloquer des saccageurs gnolls.

Détention miniature. La cible est réduite à une taille de 2,5 cm pour se retrouver bloquée dans une gemme indestructible ou un objet équivalent. La lumière traverse cette pierre (ce qui permet à la cible de voir à l'extérieur et aux autres créatures de voir à l'intérieur), mais rien d'autre ne peut y pénétrer.

Enterrement. La cible est inhumée dans les entrailles de la terre, à l'intérieur d'un globe vide de force magique juste assez grand pour la contenir. Rien ne peut entrer dans le globe ni en sortir.

Léthargie. La cible subit l'état Inconscient et rien ne peut la réveiller.

Prison isolée. La cible est bloquée dans un demi-plan protégé contre la téléportation et le voyage planaire. Vous choisissez si ce demi-plan est un labyrinthe, une cage, une tour ou autre structure confinée.

Mettre fin au sort. À l'incantation du sort, spécifiez un déclencheur qui y mettra un terme. Le déclencheur peut être aussi spécifique et sophistiqué que vous le souhaitez, mais le MD doit convenir qu'il a une grande chance de se présenter dans la décennie à venir. Il peut aussi se traduire par une action perceptible, comme une offrande spécifique au temple de votre divinité, le sauvetage de votre grand amour ou l'élimination d'une menace donnée.

Le sort *dissipation de la magie* ne peut mettre un terme au sort que s'il est lancé au 9e niveau et s'il cible soit la prison, soit la composante utilisée pour créer celle-ci.

Enchevêtrement

Invocation du 1er niveau (Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : 27 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Des plantes grimpantes émergent du sol dans un carré de 6 m de côté à portée. Pour toute la durée, cette végétation transforme le sol de la zone en Terrain difficile. Elle disparaît quand le sort prend fin.

Chaque créature autre que vous prise dans la zone à l'incantation du sort doit réussir un jet de sauvegarde de Force pour ne pas subir l'état Entravé jusqu'à la fin du sort. Une créature Entravée peut entreprendre une action pour effectuer un test de Force (Athlétisme) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. En cas de réussite, elle se libère des plantes grimpantes et n'est plus Entravée par cette végétation.

BRIAN VALEZA

Ennemi subconscient

Illusion du 9e niveau (Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de produire une terreur illusoire dans l'esprit d'autrui. Chaque créature que vous choisissez dans une Sphère de 9 m de rayon centrée sur un point à portée effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle subit 10d10 dégâts psychiques, ainsi que l'état Effrayé pour toute la durée. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts.

Une cible Effrayée effectue un JS Sagesse à la fin de chacun de ses tours. En cas d'échec, elle subit 5d10 dégâts psychiques. En cas de réussite, le sort prend fin pour elle.

Entrave planaire

Abjuration du 5e niveau (Barde, Clerc, Druide, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un joyau d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort détruit)
Durée : 24 heures

Vous tentez de soumettre un Céleste, un Élémentaire, une Fée ou un Fiélon à votre service. La créature doit être à portée pendant toute l'incantation. (Le plus souvent, on commence par convoquer la créature au centre d'un *cercle magique* inversé pour l'y séquestrer pendant l'incantation du présent sort.) À la fin de l'incantation, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme sous peine d'être liée à votre service pour toute la durée. Si la créature a été convoquée ou créée par un autre sort, la durée de celui-ci augmente pour correspondre à la durée de cette entrave planaire.

Une créature ainsi liée à votre service obéit à vos instructions de son mieux. Vous pouvez lui ordonner de vous accompagner à l'aventure, de garder un site ou de livrer un message. Si la créature est Hostile, elle cherche à détourner vos ordres à ses propres fins. Si la créature mène à bien toutes vos instructions avant la fin du sort, elle se transporte auprès de vous pour faire son rapport si vous êtes sur le même plan d'existence. Si vous vous trouvez sur un plan différent, elle repart vers le lieu où vous l'avez assujettie et y reste jusqu'à la fin du sort.

Emplacement de niveau supérieur. La durée augmente avec un emplacement du 6e niveau (10 jours), du 7e (30 jours), du 8e (180 jours) et du 9e (366 jours).

Épée de Mordenkainen

Évocation du 7e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (une épée miniature d'une valeur minimale de 250 po)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une épée spectrale qui flotte dans les airs à portée. Elle persiste pour toute la durée.

À l'apparition de l'épée, vous effectuez une attaque de sort au corps à corps contre une cible dans un rayon de 1,50 m de l'épée. Si l'attaque touche, la cible subit des dégâts de force égaux à 4d12 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

À chacun de vos tours suivants, vous pouvez par une action Bonus déplacer l'épée d'un maximum de 9 m vers un point que vous voyez et réitérer l'attaque, contre la même cible ou une autre.

Épine mentale

Divination du 2e niveau (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous enfoncez une pointe d'énergie psionique dans l'esprit d'une créature que vous voyez à portée. La cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse et subit 3d8 dégâts psychiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. En cas d'échec, vous connaissez également la position de la cible tant que le sort persiste et que vous demeurez tous deux sur le même plan d'existence. Tant que vous savez par ce biais où se trouve la cible, elle ne peut être cachée vis-à-vis de vous et ne tire aucun bénéfice de l'état Invisible vis-à-vis de vous.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Éruption ensorcelée

Évocation mineure (Ensorceleur)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous projetez des énergies ensorcelées vers une créature ou un objet à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d8 dégâts du type choisi : acide, feu, foudre, froid, poison, psychiques ou tonnerre.

Si vous obtenez un 8 sur un d8 du sort, vous pouvez en lancer un autre pour l'ajouter aux dégâts. Quand vous lancez ce sort, le maximum de d8 supplémentaires que vous pouvez ainsi ajouter aux dégâts du sort est égal à votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d8), 11 (3d8) et 17 (4d8).

Esprit impénétrable

Abjuration du 8e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 24 heures

Jusqu'à la fin du sort, une créature consentante que vous touchez physiquement bénéficie de l'Immunité contre les dégâts psychiques et l'état Charmé. La cible n'est pas davantage affectée par tout ce qui permet de percevoir les émotions ou l'alignement, de lire les pensées ou de détecter magiquement sa position, et aucun sort (pas même *souhait*) ne peut affecter l'esprit de la cible, l'observer à distance ou se renseigner sur son compte.

Esprits gardiens

Invocation du 3e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un parchemin de prière)
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Des esprits protecteurs volètent autour de vous pour toute la durée, sous forme d'une Émanation de 4,50 m. Si vous êtes bon ou neutre, ces formes spectrales paraissent angéliques ou féeriques (à votre convenance). Si vous êtes mauvais, elles paraissent fiélonnes.

À l'incantation du sort, vous pouvez désigner des créatures qui ne seront pas affectées par ces esprits. Toutes les autres créatures voient leur Vitesse réduite de moitié dans la zone ; de plus, lorsque l'Émanation pénètre dans l'espace d'une telle créature ou que celle-ci entre dans l'Émanation pour la première fois d'un tour ou y termine son propre tour, elle effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle subit 3d8 dégâts radiants (si vous êtes bon ou neutre) ou 3d8 dégâts nécrotiques (si vous êtes mauvais). En cas de réussite, la créature subit la moitié de ces dégâts. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 3e.

État cadavérique

Nécromancie du 3e niveau (Barde, Clerc, Druide, Magicien)

Temps d'incantation : action ou rituel
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une pincée de terre de cimetière)
Durée : 1 heure

Vous touchez une créature consentante, qui se retrouve alors en catalepsie, au point qu'elle passe pour morte.

Pour toute la durée, la créature paraît morte aux yeux de tous (même si la magie est employée pour l'inspecter). La cible subit les états Aveuglé et Neutralisé, et sa Vitesse tombe à 0.

La cible bénéficie aussi de la Résistance à tous les dégâts à l'exception des dégâts psychiques, et de l'Immunité contre l'état Empoisonné.

Éveil

Transmutation du 5e niveau (Barde, Druide)

Temps d'incantation : 8 heures
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une agate d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort détruit)
Durée : instantanée

Vous consacrez le temps d'incantation à tracer des voies magiques à l'intérieur d'une gemme, puis touchez la cible. Celle-ci doit être une créature de type Bête ou Plante dotée d'une Intelligence inférieure à 4, ou une plante naturelle qui n'est pas une créature. La cible reçoit une Intelligence de 10 et la faculté de parler une langue que vous connaissez. Si la cible est une plante naturelle, elle devient une créature de type Plante et reçoit la capacité de se déplacer sur ses racines, pédoncules, lianes ou autres appendices, et bénéficie de sens comparables à ceux d'un humain. Votre MD choisit un profil adapté à la Plante éveillée, comme le profil de l'**arbuste éveillé** ou de l'**arbre éveillé** (cf. *Manuel des monstres*).

La cible éveillée subit l'état Charmé pendant 30 jours, sauf si vous-même ou l'un de vos compagnons lui infligez des dégâts. Quand cet état prend fin, la créature éveillée choisit l'attitude qu'elle adopte à votre égard.

Fabrication

Transmutation du 4e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous convertissez des matières premières en produits finis. Vous pouvez ainsi fabriquer un pont de bois à partir d'un massif d'arbres, une corde à partir d'un tas de chanvre et des vêtements avec de la laine ou du lin en vrac.

Choisissez des matières premières que vous voyez à portée. Vous pouvez fabriquer un objet de taille G ou inférieure (qui loge dans un Cube de 3 m ou huit Cubes contigus de 1,50 m), à condition de disposer de suffisamment de matières premières. Si vous optez pour du métal, de la pierre ou toute autre substance minérale, l'objet fabriqué ne peut toutefois pas dépasser une taille M (qui loge dans un Cube de 1,50 m). La facture des objets ainsi confectionnés est à la mesure de la qualité des matières premières.

Vous ne pouvez pas créer d'objet magique ni de créature avec ce sort. De même, vous ne pouvez pas créer d'objets dont la confection demande un savoir-faire exceptionnel, comme des armes ou des armures, sauf si vous disposez de la maîtrise des outils d'artisan correspondants.

Façonnage de la pierre

Transmutation du 4e niveau (Clerc, Druide, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (de la terre glaise)
Durée : instantanée

Le sort *festin des héros* met les aventuriers dans les meilleures dispositions.

Vous touchez physiquement un objet de pierre de taille M ou inférieure ou une section de pierre dont aucune dimension n'excède 1,50 m, pour les modeler à votre guise. Vous pouvez ainsi façonner un gros rocher en arme, en statue ou en caisson, ou pratiquer un passage dans une paroi dont l'épaisseur ne dépasse pas 1,50 m. Vous pourriez aussi modeler une porte de pierre ou en refaçonner l'encadrement pour la condamner. L'objet confectionné peut être doté d'un maximum de deux charnières et d'un loquet, mais les éléments mécaniques plus sophistiqués sont proscrits.

Faux amis

Enchantement mineur (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 3 m
Composantes : S, M (un peu de maquillage)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Il émane de vous une cordialité magique adressée à une créature que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Charmé pour toute la durée du sort. Elle réussit automatiquement ce JS si elle n'est pas Humanoïde, si vous êtes en train de l'affronter ou si vous avez déjà lancé ce sort sur elle depuis moins de 24 heures.

Le sort prend fin prématurément si la cible subit des dégâts, de même que si vous effectuez un jet d'attaque, infligez des dégâts ou contraignez quiconque à un jet de sauvegarde. Lorsque le sort prend fin, la cible sait que vous l'avez Charmée.

Faveur divine

Transmutation du 1er niveau (Paladin)

Temps d'incantation : action Bonus
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Jusqu'à la fin du sort, vos attaques avec une arme infligent 1d4 dégâts radiants supplémentaires quand elles touchent.

Festin des héros

Invocation du 6e niveau (Barde, Clerc, Druide)

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un vase incrusté de gemmes d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort détruit)
Durée : instantanée

Vous invoquez un festin qui se présente sur une surface dans un Cube inoccupé de 3 m, à côté de vous. Il faut 1 heure pour ingérer ce festin, tous les plats disparaissant à l'issue de cet intervalle. Les bénéfices ne se font pas sentir avant la fin de l'heure. Un maximum de douze créatures peuvent participer au banquet.

Une créature qui a figuré parmi les convives reçoit plusieurs bénéfices, qui persistent pendant 24 heures. Elle bénéficie de la Résistance aux dégâts de poison et de

RALUCA MARINESCU

l'Immunité contre les états Effrayé et Empoisonné. Son maximum de points de vie augmente en outre de 2d10 et elle reçoit ce même nombre de points de vie.

Feuille morte

Transmutation du 1er niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : Réaction, que vous jouez quand vous ou une créature dans un rayon de 18 m chutez
Portée : 18 m
Composantes : V, M (une petite plume ou un peu de duvet)
Durée : 1 minute

Choisissez jusqu'à cinq créatures qui chutent à portée. La Vitesse de chute de chacune passe à 18 m par round jusqu'à la fin du sort. Si la créature atterrit avant la fin du sort, elle ne subit aucun dégât de chute et le sort prend fin en ce qui la concerne.

Flamme éternelle

Évocation du 2e niveau (Clerc, Druide, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (poudre de rubis d'une valeur minimale de 50 po, que le sort détruit)
Durée : jusqu'à dissipation

Une flamme jaillit d'un objet que vous touchez physiquement. L'effet produit une Lumière vive sur un rayon de 6 m et une Lumière faible sur 6 m de plus. La flamme paraît ordinaire, mais elle ne produit aucune chaleur et s'alimente d'elle-même. On peut recouvrir ou cacher la flamme, mais ni l'étouffer ni l'éteindre.

Flamme sacrée

Évocation mineure (Clerc)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Une radiance embrasée s'abat sur une créature que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir 1d8 dégâts radiants. Les Abris partiels et supérieurs ne confèrent aucun bénéfice dans le cadre de ce jet de sauvegarde.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d8), 11 (3d8) et 17 (4d8).

Flammes

Invocation mineure (Druide)

Temps d'incantation : action Bonus
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

Une flamme vacillante prend vie dans votre main et y reste pour toute la durée. Tant qu'elles sont dans votre main, les flammes ne produisent pas de chaleur et n'embrasent rien, mais projettent une Lumière vive sur un rayon de 6 m et une Lumière faible sur 6 m de plus. Le sort prend fin si vous le lancez à nouveau.

Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour projeter des flammes sur une créature ou un objet dans un rayon de 18 m. Effectuez une attaque de sort à distance. Si l'attaque touche, la cible subit 1d8 dégâts de feu.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d8), 11 (3d8) et 17 (4d8).

Fléau d'insectes

Invocation du 5e niveau (Clerc, Druide, Ensorceleur)

Temps d'incantation : action
Portée : 90 m
Composantes : V, S, M (un criquet)
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Des nuées grouillantes de criquets emplissent une Sphère de 6 m de rayon centrée sur un point que vous choisissez à portée. La Sphère persiste pour toute la durée, et sa zone est à Visibilité réduite et constitue un Terrain difficile.

Chaque créature prise dans la nuée à son apparition effectue un jet de sauvegarde de Constitution, et subit 4d10 dégâts perforants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une créature effectue aussi ce JS lorsqu'elle pénètre dans la zone du sort pour la première fois d'un tour ou qu'elle y termine son tour. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 5e.

Flèche acide de Melf

Évocation du 2e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (une feuille de rhubarbe en poudre)
Durée : instantanée

Une flèche d'un vert chatoyant fuse vers une cible à portée avant de produire une gerbe d'acide. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit aussitôt 4d4 dégâts d'acide, puis 2d4 dégâts d'acide à la fin de son tour suivant. Si l'attaque rate, la flèche asperge la cible d'acide en lui infligeant uniquement la moitié des dégâts initiaux.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts (initiaux et consécutifs) augmentent de 1d4 par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

L'audacieux Magicien Melf darde un troll dévastateur d'une *flèche acide de Melf*.

MARTIN MOTTET

Flèche de foudre

Transmutation du 3e niveau (Rôdeur)

Temps d'incantation : action Bonus, que vous entreprenez juste après avoir touché ou raté une cible avec une attaque à distance avec une arme.
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : instantanée

À l'instant où votre attaque touche ou rate la cible, l'arme ou le projectile se transforme en éclair. Au lieu de subir les dégâts et éventuels effets de l'attaque, la cible subit 4d8 dégâts de foudre si l'attaque touche, la moitié si elle rate. Chaque créature située dans un rayon de 3 m de la cible effectue alors un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 2d8 dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

L'arme ou le projectile retrouve alors sa forme normale.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts des deux effets du sort augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 3e.

Flétrissement

Nécromancie du 4e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Une créature que voyez à portée effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 8d8 dégâts nécrotiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une Plante rate automatiquement ce JS.

Au lieu de cela, vous pouvez cibler une plante non magique qui n'est pas une créature, comme un arbre ou un arbuste. Elle n'effectue pas de JS, mais se flétrit et meurt.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 4e.

Flou

Illusion du 2e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Votre corps devient flou. Pour toute la durée, les créatures ont le Désavantage aux jets d'attaque contre vous. Un assaillant qui vous perçoit par la Vision aveugle ou la Vision lucide est immunisé contre cet effet.

Fontaine de lune

Évocation du 4e niveau (Barde, Druide)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Une douce lumière enveloppe votre corps pour toute la durée en produisant une Lumière vive dans un rayon de 6 m et une Lumière faible sur 6 m de plus.

Jusqu'à la fin du sort, vous recevez la Résistance aux dégâts radiants, et vos attaques de corps à corps infligent 2d6 dégâts radiants supplémentaires quand elles touchent.

De plus, aussitôt après avoir subi des dégâts par une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m, vous pouvez jouer votre Réaction pour la contraindre à un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la créature subit l'état Aveuglé jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Force fantasmagorique

Illusion du 2e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un peu de laine brute)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de concevoir une illusion dans l'esprit d'une créature que vous voyez à portée. La cible effectue un jet de sauvegarde d'Intelligence. Si elle le rate, vous créez un objet, une créature ou autre forme fantasmatique dont le volume n'excède pas un Cube de 3 m. Seule la cible le perçoit pour toute la durée. L'illusion fait intervenir l'ouïe, la perception de la température et d'autres sens de la créature.

Au prix de l'action Étude, la cible peut examiner la manifestation en effectuant un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde du sort. En cas de réussite, elle perce l'illusion et le sort prend fin.

Tant qu'elle est affectée par le sort, la cible considère ce qu'elle perçoit comme réel et tout ce qui est incohérent dans ses interactions avec l'illusion se justifie à son sens. Exemple : une cible foule un pont fantasmatique enjambant un gouffre et survit à la chute ; elle reste convaincue de l'existence du pont et attribue sa chute à autre chose.

Une cible affectée peut même subir des dégâts de l'illusion si celle-ci représente une créature redoutable ou un danger autre. À chacun de vos tours, si la cible se trouve dans un rayon de 1,50 m de l'illusion ou dans sa zone, une telle force fantasmatique peut lui infliger 2d8 dégâts psychiques. Dans son esprit, les dégâts sont du type adapté à l'illusion.

Forme éthérée

Invocation du 7e niveau (Barde, Clerc, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : jusqu'à 8 heures

Vous pénétrez dans les régions frontalières du Plan Éthéré, bordure où il chevauche votre plan actuel. Vous demeurez dans la Frontière éthérée pour toute la durée. Durant cet intervalle, vous pouvez vous déplacer dans n'importe quelle direction. Si vous vous déplacez vers le haut ou le bas, toute distance parcourue vous coûte le double. Vous percevez ce qui se passe sur le plan d'où vous venez, mais tout est nuances de gris et votre vision ne porte que sur 18 m.

Tant que vous êtes sur le Plan Éthéré, seuls les créatures, objets et effets de ce plan peuvent vous affecter, et réciproquement. Les créatures qui ne s'y trouvent pas ne vous perçoivent pas et ne peuvent interagir avec vous, à moins d'en avoir la faculté qui leur en donne la possibilité.

Quand le sort prend fin, vous retournez aussitôt sur votre plan de départ, à l'endroit équivalent à l'espace que vous occupez actuellement dans la Frontière éthérée. Si vous apparaissez dans un espace occupé, vous subissez un transfert dans l'espace inoccupé le plus proche, chaque tranche de 30 cm de ce transfert forcé vous infligeant 2 dégâts de force.

Ce sort prend fin sur-le-champ si vous le lancez tandis que vous êtes sur le Plan Éthéré ou un plan avec lequel il n'a pas de frontière, comme les Plans Extérieurs.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler un maximum de trois créatures consentantes (y compris vous) par niveau d'emplacement au-delà du 7e. Ces créatures doivent se trouver dans un rayon de 3 m de vous à l'incantation du sort.

Forme gazeuse

Transmutation du 3e niveau (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un peu de gaze)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Pour toute la durée, une créature consentante que vous touchez se métamorphose, ainsi que tout ce qu'elle porte, en nuage de brume. Le sort prend fin si la cible tombe à 0 point de vie ou si elle entreprend l'action Magie pour y mettre fin sur elle-même.

Sous cette forme, la cible n'a qu'un seul mode de déplacement : une Vitesse de vol de 3 m, avec le vol stationnaire. Elle peut pénétrer dans l'espace d'une autre créature et l'occuper. La cible bénéficie de la Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants, et de l'Immunité contre l'état À terre ; elle a aussi l'Avantage aux jets de sauvegarde de Force, Dextérité et Constitution. Elle peut se glisser dans les ouvertures les plus étroites, mais les liquides sont traités dans son cas comme des surfaces solides.

La cible ne peut ni parler ni manipuler d'objets, et il lui reste impossible de lâcher ou d'utiliser ce qu'elle portait, ou d'interagir avec cet équipement. La cible ne peut ni attaquer ni lancer de sorts.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 3e.

Fou rire de Tasha

Enchantement du 1er niveau (Barde, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une tartelette et une plume)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Une créature que vous voyez à portée effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle subit les états À terre et Neutralisé pour toute la durée. Tout ce temps, elle est prise d'un fou rire si elle a la faculté de rire et ne peut se relever d'elle-même.

À la fin de chacun de ses tours et chaque fois qu'elle subit des dégâts, la cible réitère le JS Sagesse. Elle a l'Avantage à ce JS s'il est déclenché par des dégâts. En cas de réussite, le sort prend fin.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Fouet épineux

Transmutation mineure (Druide)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une tige de plante épineuse)
Durée : instantanée

Vous créez un fouet à l'aspect de ronce qui s'abat sur une créature que vous lui désignez à portée. Effectuez une attaque de sort au corps à corps contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d6 dégâts perforants et, si elle est de taille G ou inférieure, vous pouvez la rapprocher de vous d'un maximum de 3 m.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d6), 11 (3d6) et 17 (4d6).

Foulée brumeuse

Invocation du 2e niveau (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action Bonus
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : instantanée

Une brume argentée vous enveloppe brièvement et vous vous téléportez d'un maximum de 9 m vers un espace inoccupé que vous voyez.

Fracassement

Évocation du 2e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un fragment de mica)
Durée : instantanée

Un vacarme éclate en un point que vous choisissez à portée. Chaque créature prise dans une Sphère de 3 m de rayon centrée sur ce point effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 3d8 dégâts de tonnerre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Un Artificiel a le Désavantage à ce JS.

Un objet non magique qui n'est porté par personne subit lui aussi les dégâts s'il est dans la zone d'effet du sort.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Frappe piégeuse

Invocation du 1er niveau (Rôdeur)

Temps d'incantation : action Bonus, que vous entreprenez aussitôt après avoir touché une créature avec une arme
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Alors que vous touchez la cible, des plantes grimpantes se matérialisent sur elle et elle effectue un jet de sauvegarde de Force. Si la créature est de taille G ou supérieure, elle a l'Avantage au jet. En cas d'échec, elle subit l'état Entravé jusqu'à la fin du sort. En cas de réussite, les plantes disparaissent en se flétrissant et le sort prend fin.

Tant qu'elle est Entravée, la cible subit 1d6 dégâts perforants au début de chacun de ses tours. La cible ou une créature à portée d'allonge de celle-ci peut entreprendre une action pour effectuer un test de Force (Athlétisme) contre votre DD de sauvegarde des sorts. En cas de réussite, le sort prend fin.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Un Clerc halfelin lance *Gardien de la foi* pour repousser un worg vorace.

Frappe du vent d'acier

Invocation du 5e niveau (Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : S, M (une arme de corps à corps d'une valeur minimale de 1 pa)
Durée : instantanée

Vous brandissez l'arme employée pour l'incantation, puis disparaissez avant de resurgir comme le vent. Choisissez jusqu'à 5 créatures que vous voyez à portée. Effectuez une attaque de sort au corps à corps contre chacune des cibles. Une attaque qui touche inflige 6d10 dégâts de force à la cible.

Vous vous téléportez alors en un espace inoccupé que vous voyez dans un rayon de 1,50 m de l'une des cibles.

Fusion dans la pierre

Transmutation du 3e niveau (Clerc, Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action ou rituel
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 8 heures

Vous pénétrez d'un pas dans un objet ou une surface de pierre suffisants pour accueillir l'intégralité de votre corps et fusionnez avec tout votre équipement dans cette masse minérale pour toute la durée. Pour ce faire, vous devez toucher physiquement la pierre. Votre présence n'est aucunement visible ni détectable par des moyens non magiques.

Tant que vous fusionnez avec la pierre, vous ne voyez pas ce qui se passe à l'extérieur et tous vos tests de Sagesse (Perception) visant à entendre les bruits extérieurs ont le Désavantage. Vous gardez la notion du temps et pouvez lancer des sorts sur vous-même tant que vous ne faites qu'un avec la pierre. Vous pouvez consacrer 1,50 m de votre déplacement à émerger de la pierre à l'endroit par lequel vous l'avez intégrée, ce qui met fin au sort. Pour le reste, vous ne pouvez pas vous déplacer.

IRINA NORDSOL

Les dommages physiques superficiels subis par la pierre ne vous font aucun mal, mais sa destruction partielle et toute altération de sa forme, si elles sont telles que vous n'y logez plus entièrement, vous éjectent de la pierre en vous infligeant 6d6 dégâts de force. La destruction totale de la pierre (ou sa transmutation dans une autre matière) vous éjecte aussi, en vous infligeant 50 dégâts de force. Lors de toute éjection, vous vous retrouvez avec l'état À terre dans l'espace inoccupé le plus proche de l'endroit par lequel vous aviez intégré la pierre.

Gardien de la foi

Invocation du 4e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V
Durée : 8 heures

Un gardien spectral de taille G apparaît pour toute la durée et flotte en un espace inoccupé que vous voyez à portée. Le gardien, invulnérable, occupe cet espace et se présente sous une forme adaptée à votre divinité ou panthéon.

Tout ennemi qui se déplace dans un espace à 3 m ou moins du gardien pour la première fois d'un tour ou qui y commence son tour effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 20 dégâts radiants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Le gardien disparaît après avoir infligé un total de 60 dégâts.

Glas

Nécromancie mineure (Clerc, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous pointez du doigt une créature que vous voyez à portée et le tintement mélancolique d'une cloche résonne autour d'elle, audible dans un rayon de 3 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir 1d8 dégâts nécrotiques. S'il lui manquait déjà au moins un point de vie, elle subit en fait 1d12 dégâts nécrotiques.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent d'un dé lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d8 ou 2d12), 11 (3d8 ou 3d12) et 17 (4d8 ou 4d12).

Glissement de terrain

Transmutation du 6e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (une pelle miniature)
Durée : Concentration, jusqu'à 2 heures

Choisissez à portée une zone de terrain dont la longueur ne dépasse pas 12 m. Vous pouvez remodeler la terre, le sable ou l'argile de la zone à votre guise pour toute la durée. Vous pouvez accroître ou diminuer la hauteur de la zone, créer une tranchée ou en combler une, ériger un mur ou l'aplanir, ou former une colonne. Aucune de ces altérations ne peut excéder en taille la moitié de la dimension la plus grande de la zone. Exemple : si vous affectez une zone carrée de 12 m de côté, vous pouvez créer une colonne de 6 m, augmenter ou réduire la hauteur du carré de 6 m, creuser une tranchée profonde de 6 m, etc. Ces modifications s'accomplissent en 10 minutes. Ces transformations ne s'opérant que lentement, les créatures situées dans la zone ne se font généralement pas piéger ni blesser par les mouvements de terrain.

À la fin de chaque tranche de 10 minutes passées à vous concentrer sur le sort, vous pouvez choisir une nouvelle zone de terrain à portée pour l'affecter.

Ce sort ne peut pas manipuler la pierre naturelle ni les bâtiments en pierre. La roche et les édifices se contentent de s'adapter au terrain modifié. Si l'altération du terrain menace de rendre un édifice instable, il peut effectivement s'effondrer.

De même, ce sort n'affecte pas directement le développement de la flore. La terre déplacée emporte avec elle les plantes qui l'occupent.

Globe d'invulnérabilité

Abjuration du 6e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une perle en verre)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Une barrière immobile qui chatoie se matérialise sous forme d'une Émanation de 3 m qui persiste pour toute la durée.

Tout sort du 5e niveau ou inférieur lancé depuis l'extérieur de la barrière ne peut affecter ce qui s'y trouve à l'intérieur. Un tel sort peut cibler les créatures et objets situés dans le globe, mais il reste sur eux sans effet. De même, la zone comprise dans la barrière est exclue des zones d'effet créées par de tels sorts.

Emplacement de niveau supérieur. La barrière bloque les sorts d'un niveau de plus par niveau d'emplacement au-delà du 6e.

Glyphe de garde

Abjuration du 3e niveau (Barde, Clerc, Magicien)

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (poudre de diamant d'une valeur minimale de 200 po, que le sort détruit)
Durée : jusqu'à dissipation ou activation

Vous inscrivez un glyphe qui produira ultérieurement des effets magiques. Vous le tracez soit sur une surface (comme une table ou une section de sol), soit à l'intérieur d'un objet que l'on peut fermer (comme un livre ou un coffre) de manière à dissimuler le symbole. Le glyphe peut recouvrir une zone dont le diamètre ne dépasse pas 3 m. Si vous optez pour un objet, celui-ci doit rester à sa place ; si on le déplace de plus de 3 m de l'endroit où vous avez lancé le sort, le glyphe est rompu et le sort prend fin sans avoir été activé.

Le glyphe est pratiquement imperceptible, au point qu'il faut réussir un test de Sagesse (Perception) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts pour le remarquer.

À l'inscription du glyphe, vous déterminez son déclencheur et décidez s'il s'agit d'une rune explosive ou d'un glyphe à sort (voir ci-après).

Déclencheur. Vous décidez ce qui le déclenche à l'incantation du sort. Dans le cas des glyphes de surface, les déclencheurs courants sont les suivants : toucher le glyphe, le fouler, retirer un objet qui le recouvre ou s'approcher dans un certain rayon. Pour les glyphes inscrits dans un objet, les déclencheurs courants sont l'ouverture de l'objet et la vue du glyphe. Une fois le glyphe déclenché, le sort prend fin.

Vous pouvez préciser le déclencheur afin que seules les créatures d'un type donné l'activent (le glyphe ne pourrait ainsi affecter que les Aberrations). Vous pouvez aussi définir les critères de créatures qui ne déclenchent pas le glyphe, comme le fait de prononcer un certain mot de passe.

Rune explosive. Quand il se déclenche, le glyphe produit une explosion d'énergies magiques sous forme d'une Sphère de 6 m de rayon centrée sur le glyphe. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 5d8 dégâts d'acide, de feu, de foudre, de froid ou de tonnerre (type que vous choisissez en inscrivant le glyphe) en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Glyphe à sort. Vous pouvez charger le glyphe d'un sort du 3e niveau ou inférieur lors de l'incantation et de la création du glyphe. Le sort doit cibler une seule créature ou une zone. Le sort ainsi appliqué au glyphe n'a pas d'effet immédiat lorsque vous le lancez.

C'est seulement lors du déclenchement du glyphe que le sort chargé prend effet. Si le sort a une cible, celle-ci devient la créature qui a provoqué le déclenchement du glyphe. Si le sort affecte une zone, celle-ci est centrée sur cette créature. Si le sort convoque une créature Hostile ou crée un objet nuisible ou un piège, l'élément concerné se matérialise aussi près que possible de l'intrus et l'attaque. Si le sort requiert normalement la Concentration, il persiste jusqu'à la fin de la durée maximale.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts d'une rune explosive augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 3e. Si vous créez un glyphe à sort, vous pouvez y stocker un sort dont le niveau ne dépasse pas celui de l'emplacement utilisé pour votre *glyphe de garde*.

Graisse

Invocation du 1er niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un peu de couenne de porc ou de beurre)
Durée : 1 minute

Une graisse glissante non inflammable recouvre le sol sur un carré de 3 m de côté centré sur un point à portée, ce qui en fait un Terrain difficile pour toute la durée.

À l'apparition de la graisse, toute créature se tenant debout dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir l'état À terre. Une créature qui pénètre dans la zone ou qui y termine son tour doit également réussir ce JS sous peine de se retrouver À terre.

Grande foulée

Transmutation du 1er niveau (Barde, Druide, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une pincée de terre)
Durée : 1 heure

Vous touchez une créature. La Vitesse de la cible augmente de 3 m jusqu'à la fin du sort.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Grêle d'épines

Invocation du 1er niveau (Rôdeur)

Temps d'incantation : action Bonus, que vous entreprenez aussitôt après avoir touché une créature avec une arme à distance
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : instantanée

Tandis que l'attaque touche la créature, ce sort produit une pluie d'épines qui jaillit de l'arme à distance ou du projectile. La cible de l'attaque et chaque créature située dans un rayon de 1,50 m d'elle effectuent un jet de sauvegarde de Dextérité et subissent 1d10 dégâts perforants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Guérison

Abjuration du 6e niveau (Clerc, Druide)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Choisissez une créature que vous voyez à portée. Une vague d'énergie positive baigne la créature, qui récupère 70 points de vie. Ce sort met également fin aux éventuels états Assourdi, Aveuglé et Empoisonné de la cible.

Emplacement de niveau supérieur. Les soins augmentent de 10 par niveau d'emplacement au-delà du 6e.

Guérison de groupe

Abjuration du 9e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous produisez une vague d'énergie curative vers les créatures qui vous entourent. Vous restituez un maximum de 700 points de vie, répartis entre les créatures de votre choix parmi celles que vous voyez à portée. Les créatures soignées par ce sort se débarrassent en outre des états Assourdi, Aveuglé et Empoisonné.

Hâte

Transmutation du 3e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un copeau de racine de réglisse)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature consentante que vous voyez à portée. Jusqu'à la fin du sort, la cible voit sa Vitesse doubler, sa classe d'armure reçoit un bonus de +2, elle a l'Avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité et bénéficie d'une action supplémentaire à chacun de ses tours. Cette action ne peut servir qu'à entreprendre l'action Attaque (une seule attaque d'arme), Désengagement, Furtivité, Pointe ou Utilisation.

Lorsque le sort prend fin, jusqu'à la fin de son tour suivant, la cible en proie à une vague de léthargie subit l'état Neutralisé et sa Vitesse est de 0.

Hérissement de projectiles

Invocation du 3e niveau (Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une arme de corps à corps ou à distance d'une valeur minimale de 1 pc)
Durée : instantanée

Vous brandissez l'arme utilisée pour l'incantation afin d'invoquer une gerbe d'armes spectrales identiques (ou de projectiles associés) jaillissant vers l'extérieur avant de disparaître. Chaque créature que vous voyez et choisissez dans un Cône de 18 m effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 5d8 dégâts de force en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 3e.

Héroïsme

Enchantement du 1er niveau (Barde, Paladin)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Une créature consentante que vous touchez est investie de vaillance. Jusqu'à la fin du sort, la créature est immunisée contre l'état Effrayé et reçoit autant de points de vie temporaires que votre modificateur de caractéristique d'incantation au début de chacun de ses tours.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Identification

Divination du 1er niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une perle d'une valeur minimale de 100 po)
Durée : instantanée

Vous touchez physiquement un objet tout au long de l'incantation. S'il s'agit d'un objet magique ou imprégné de magie, vous en apprenez les propriétés et savez les utiliser ; vous savez également si l'Harmonisation est requise et de combien de charges l'objet dispose, le cas échéant. Vous apprenez aussi quels sorts éventuels affectent l'objet. Si l'objet a été créé par un sort, vous apprenez lequel.

Si au lieu d'un objet, vous touchez une créature pendant toute l'incantation, vous apprenez quels sorts éventuels l'affectent.

Illusion mineure

Illusion mineure (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : S, M (un peu de laine brute)
Durée : 1 minute

Vous créez à portée un son ou l'image d'un objet qui persiste pour toute la durée. La description qui suit détaille les effets pour chacun. L'illusion prend fin si vous relancez ce sort.

Une créature qui entreprend l'action Étude pour examiner le son ou l'image peut comprendre qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. Une créature qui perce l'illusion continue de la percevoir, quoiqu'amoindrie.

Son. Si vous créez un son, son volume peut aller du murmure au cri. Il peut prendre votre voix, celle de quelqu'un d'autre, imiter le rugissement du lion, un tambour qui bat ou une autre forme de votre choix. Le son se prolonge sans discontinuer pour toute la durée, à moins que vous préfériez ne le faire intervenir que de temps à autre jusqu'à la fin du sort.

Image. Si vous créez l'image d'un objet, comme une chaise, des empreintes boueuses ou un petit coffre, il doit pouvoir tenir dans un Cube de 1,50 m. L'image ne peut créer ni son, ni lumière, ni odeur, ni autre effet sensoriel. Toute interaction physique avec l'image percera l'illusion, car elle n'est pas tangible.

Un incantateur pourrait recourir à *illusion programmée* pour faire apparaître un molosse qui demande cordialement aux intrus de repartir.

Illusion programmée

Illusion du 6e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (poudre de jade d'une valeur minimale de 25 po)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous créez l'illusion d'un objet, d'une créature ou d'un autre phénomène visible à portée, qui s'active lorsqu'un déclencheur spécifique se présente. L'illusion reste imperceptible jusque-là. Elle doit loger dans un Cube de 9 m et vous décidez à l'incantation du sort comment l'illusion se comporte et quels sons elle produit. Cette performance scénarisée peut durer jusqu'à 5 minutes.

Quand le déclencheur se présente, l'illusion prend vie selon le scénario que vous avez décrit. Une fois qu'elle a terminé son numéro, l'illusion disparaît et reste en veilleuse pendant 10 minutes, après quoi on peut la réactiver.

Les circonstances de déclenchement peuvent être générales ou détaillées, à votre convenance, mais doivent correspondre à des conditions visuelles ou auditives intervenant dans un rayon de 9 m de la zone. Vous pourriez ainsi créer une illusion de vous-même apparaissant pour mettre autrui en garde contre l'ouverture d'une porte piégée.

Toute interaction physique avec l'image percera l'illusion, car elle n'est pas tangible. Une créature qui entreprend l'action Étude pour examiner l'image peut comprendre qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. Une créature qui perce l'illusion voit à travers l'image, tout son produit par l'illusion sonnant par ailleurs creux à ses oreilles.

Image majeure

Illusion du 3e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (un peu de laine brute)
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez l'image d'un objet, d'une créature ou autre phénomène visible dont la taille ne dépasse pas celle d'un Cube de 6 m. L'image apparaît en un endroit que vous voyez à portée et persiste pour toute la durée. Elle semble réelle, avec les sons, les odeurs et la température attendus, mais elle ne peut infliger de dégâts ni d'états.

Si vous êtes à portée de l'illusion, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour déplacer l'image vers un autre point à portée du sort. Lors de ce déplacement, vous pouvez modifier l'aspect de l'image afin que ses mouvements paraissent naturels. Exemple : si vous créez l'image d'une créature que vous faites déplacer, vous pouvez faire en sorte qu'elle donne l'impression de marcher. De même, vous pouvez lui faire produire des sons à votre guise et même la faire participer à une conversation.

Toute interaction physique avec l'image percera l'illusion, car elle n'est pas tangible. Une créature qui entreprend l'action Étude pour examiner l'image peut comprendre qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. Une créature qui perce l'illusion voit au travers et ne perçoit que de manière amoindrie les propriétés sensorielles produites par l'image.

Emplacement de niveau supérieur. Lancé par un emplacement du 4e niveau ou supérieur, le sort persiste jusqu'à dissipation sans besoin de Concentration.

Image miroir

Illusion du 2e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Trois répliques illusoires de vous-même apparaissent dans votre espace. Jusqu'à la fin du sort, les répliques se déplacent avec vous et reproduisent vos actions en changeant constamment de position, si bien qu'il est impossible de savoir quelle version est réelle.

Chaque fois qu'une créature vous touche avec une attaque avant la fin du sort, lancez un d6 pour chacune de vos répliques. Si au moins l'un de ces d6 obtient un résultat de 3 ou plus, c'est l'une des répliques qui est touchée à votre place et qui est détruite. Pour le reste, les dégâts et effets ne s'appliquent pas aux répliques. Le sort prend fin quand les trois répliques sont détruites.

Toute créature subissant l'état Aveuglé, ou dotée de la Vision aveugle ou de la Vision lucide n'est pas affectée par ce sort.

Image projetée

Illusion du 7e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 750 km
Composantes : V, S, M (une statuette à votre effigie d'une valeur minimale de 5 po)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 jour

Vous créez une réplique illusoire de vous-même qui persiste pour toute la durée. Ce double peut apparaître en n'importe quel lieu à portée que vous avez déjà vu, quels que soient les obstacles qui vous en séparent. L'illusion présente votre aspect et sonne comme vous, mais elle est intangible. Si elle subit des dégâts, l'illusion disparaît et le sort prend fin.

Vous voyez et entendez comme si vous vous trouviez dans son espace. Au prix de l'action Magie, vous pouvez déplacer votre double d'un maximum de 18 m et le faire bouger, parler et se comporter à votre guise. Il reproduit à merveille votre façon d'être.

Toute interaction physique avec l'image percera l'illusion, car elle n'est pas tangible. Une créature qui entreprend l'action Étude pour examiner l'image peut comprendre qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. Une créature qui perce l'illusion voit à travers l'image, tout son produit par l'illusion sonnant par ailleurs creux à ses oreilles.

Image silencieuse

Illusion du 1er niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un peu de laine brute)
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Image silencieuse peut concocter des illusions, ordinaires ou fantastiques.

Vous créez l'image d'un objet, d'une créature ou autre phénomène visible dont la taille ne dépasse pas celle d'un Cube de 4,50 m. L'image apparaît en un endroit à portée et persiste pour toute la durée. Elle est purement visuelle, dépourvue de son, d'odeur et de tout autre effet sensoriel.

Au prix de l'action Magie, vous pouvez déplacer l'image en un point à portée. Lors de ce déplacement, vous pouvez modifier l'aspect de l'image afin que ses mouvements paraissent naturels. Exemple : si vous créez l'image d'une créature que vous faites déplacer, vous pouvez faire en sorte qu'elle donne l'impression de marcher.

Toute interaction physique avec l'image percera l'illusion, car elle n'est pas tangible. Une créature qui entreprend l'action Étude pour examiner l'image peut comprendre qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. Une créature qui perce l'illusion voit à travers l'image.

Immobilisation de monstre

Enchantement du 5e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (un brin de fer)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Paralysé pour toute la durée du sort. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme au sort sur elle-même en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 5e.

CALDER MOORE

Immobilisation de personne

Enchantement du 2e niveau (Barde, Clerc, Druide, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un brin de fer)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un Humanoïde que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Paralysé pour toute la durée du sort. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme au sort sur elle-même en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler un Humanoïde supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Imprécation

Enchantement du 1er niveau (Barde, Clerc, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une goutte de sang)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Un maximum de trois créatures de votre choix parmi celles que vous voyez à portée effectuent un jet de sauvegarde de Charisme. Chaque fois qu'une créature ayant raté ce JS effectue un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde avant la fin du sort, elle soustrait 1d4 au résultat correspondant.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez affecter une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Injonction

Enchantement du 1er niveau (Barde, Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous adressez un simple mot de commande à une créature que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de devoir s'y soumettre à son tour suivant. Choisissez votre ordre parmi les options suivantes :

Approche. La cible se déplace dans votre direction par le chemin le plus court et direct, et termine son tour si elle se retrouve dans un rayon de 1,50 m de vous.
Halte. À son tour, la cible ne se déplace pas, et n'entreprend ni action ni action Bonus.
Lâche. La cible lâche ce qu'elle tient et termine son tour.
Fuis. La cible consacre son tour à s'éloigner de vous par le moyen le plus rapide.
Rampe. La cible subit l'état À terre et termine son tour.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez affecter une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Insecte géant

Invocation du 4e niveau (Druide)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous convoquez une araignée, une guêpe ou un mille-pattes (choisissez à l'incantation du sort), en version géante. La créature se manifeste en un espace inoccupé que vous voyez à portée et reprend le profil de l'**insecte géant**. La forme retenue détermine certains détails du profil. La créature disparaît quand le sort prend fin, mais également si elle tombe à 0 point de vie.

La créature constitue un allié pour vous et vos alliés. Au combat, la créature partage votre rang d'Initiative, mais elle joue son tour juste après vous. Elle obéit à vos

Insecte géant

Bête de taille G, non alignée

CA 11 + niveau du sort
Pv 30 + 10 par niveau du sort au-delà du 4e
Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 12 m (guêpe uniquement)

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	17	+3	+3	Dex	13	+1	+1	Con	15	+2	+2
Int	4	−3	−3	Sag	14	+2	+2	Cha	3	−4	−4

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues comprend les langues que vous connaissez
FP aucun (PX 0 ; BM égal à votre bonus de maîtrise)

Traits

Pattes d'araignée. L'insecte peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Actions

Attaques multiples. L'insecte effectue autant d'attaques que la moitié du niveau de ce sort (arrondir à l'inférieur).

Piqûre toxique. *Corps à corps :* bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, allonge 3 m. *Touché :* 1d6 + 3 + niveau du sort dégâts perforants, plus 1d4 dégâts de poison.

Jet de toile (araignée uniquement). *À distance :* bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, portée 18 m. *Touché :* 1d10 + 3 + niveau du sort dégâts contondants, et la Vitesse de la cible tombe à 0 jusqu'au début du tour suivant de l'insecte.

Actions Bonus

Crachat venimeux (mille-pattes uniquement). *JS Constitution :* votre DD de sauvegarde des sorts, une créature que l'insecte voit dans un rayon de 3 m. *Échec :* la cible subit l'état Empoisonné jusqu'au début du tour suivant de l'insecte.

instructions verbales (pas d'action requise de votre part). Sans ordre de votre part, elle entreprend l'action Esquive et consacre son déplacement à se mettre à l'abri du danger.

Emplacement de niveau supérieur. Le niveau de l'emplacement s'applique chaque fois que le profil de jeu y fait référence.

Interdiction

Abjuration du 6e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : 10 minutes ou rituel
Portée : contact
Composantes : V, S, M (poudre de rubis d'une valeur minimale de 1 000 po)
Durée : 1 jour

Vous créez une barrière contre le voyage magique qui protège jusqu'à 3 600 m2 d'espace au sol, sur une hauteur de 9 m. Pour toute la durée, aucune créature ne peut se téléporter dans la zone ou y pénétrer par le biais d'un accès magique comme celui que crée le sort *portail*. Le sort proscrit tout voyage planaire dans la zone, ce qui empêche quiconque de s'y rendre depuis le Plan Astral, le Plan Éthéré, la Féerie ou la Gisombre, ou par le biais du sort *changement de plan*.

De plus, le sort inflige des dégâts aux types de créature que vous désignez à l'incantation. Choisissez un ou plusieurs types parmi les suivants : Aberrations, Célestes, Élémentaires, Fées, Fiélons et Morts-vivants. Lorsqu'une créature désignée entre dans la zone pour la première fois d'un tour ou y termine son tour, elle subit 5d10 dégâts nécrotiques ou radiants (vous choisissez à l'incantation du sort).

Vous pouvez choisir un mot de passe à l'incantation du sort. Une créature qui prononce ce sésame en pénétrant dans la zone ne subit aucun dégât du sort.

La zone du sort ne peut pas chevaucher celle d'un autre sort d'*interdiction*. Si vous lancez chaque jour *interdiction* au même endroit pendant 30 jours, le sort persiste jusqu'à dissipation, les composantes matérielles étant détruites à la dernière incantation.

Inversion de la gravité

Transmutation du 7e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 30 m
Composantes : V, S, M (une magnétite et de la limaille de fer)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort inverse la gravité dans un Cylindre de 15 m de rayon et 30 m de haut centré sur un point à portée. Tous les objets et créatures de la zone qui ne sont pas ancrés au sol « chutent » vers le haut pour atteindre le sommet du Cylindre. Une créature a droit à un jet de sauvegarde de Dextérité pour saisir un objet fixé à portée d'allonge et ainsi éviter la « chute ».

Si un plafond ou un objet ancré se présente en travers de la chute, les objets et créatures qui tombent le heurtent comme ils le feraient lors d'une chute normale. Les objets et créatures qui atteignent le sommet du Cylindre sans rien heurter y restent en suspension pour toute la durée. À la fin du sort, les objets et créatures affectés retombent vers le bas.

Invisibilité

Illusion du 2e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un cil dans de la sève)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

La créature que vous touchez physiquement reçoit l'état Invisible jusqu'à la fin du sort. Le sort prend fin prématurément si la cible effectue un jet d'attaque, inflige des dégâts ou lance un sort.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Invisibilité suprême

Illusion du 4e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

La créature que vous touchez physiquement reçoit l'état Invisible jusqu'à la fin du sort.

Invocation d'animaux

Invocation du 3e niveau (Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous invoquez des esprits de la nature qui prennent la forme d'une « meute » de taille G d'animaux intangibles apparaissant en un espace inoccupé que vous voyez à portée. Cette meute persiste pour toute la durée et vous choisissez la forme animale des esprits (loups, serpents ou oiseaux, par exemple).

Vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde de Force tant que vous êtes dans un rayon de 1,50 m de la meute. Lorsque vous vous déplacez à votre tour, vous pouvez également déplacer la meute d'un maximum de 9 m jusqu'à un espace inoccupé que vous voyez.

Chaque fois que la meute se déplace dans un rayon de 3 m d'une créature que vous voyez, ainsi que chaque fois qu'une créature que vous voyez pénètre dans un espace à 3 m ou moins de la meute ou y termine son tour, vous pouvez contraindre cette créature à un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit 3d10 dégâts tranchants. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 3e.

Invocation de céleste

Invocation du 7e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action
Portée : 27 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous invoquez un esprit des Plans Supérieurs, qui se manifeste telle une colonne de lumière ; un Cylindre de 3 m de rayon et 12 m de haut, centré sur un point à portée. Pour chaque créature que vous voyez dans le Cylindre, choisissez par laquelle des lumières suivantes elle est baignée :

Lumière calcinante. La cible effectue un jet de sauvegarde de Dextérité, et subit 6d12 dégâts radiants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Lumière guérisseuse. La cible récupère autant de points de vie que 4d12 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Jusqu'à la fin du sort, le Cylindre est empli d'une Lumière vive et, quand vous vous déplacez à votre tour, vous pouvez également déplacer le Cylindre d'un maximum de 9 m.

Chaque fois que le Cylindre se déplace dans l'espace d'une créature que vous voyez, ainsi que chaque fois qu'une créature que vous voyez pénètre dans le Cylindre ou y termine son tour, vous pouvez la baigner de l'une des lumières. Une même créature ne peut être affectée par ce sort plus d'une fois par tour.

Emplacement de niveau supérieur. Les soins et les dégâts augmentent de 1d12 par niveau d'emplacement au-delà du 7e.

Invocation d'élémentaire

Invocation du 5e niveau (Druide, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous invoquez un esprit intangible de taille G issu des Plans Élémentaires, qui apparaît en un espace inoccupé à portée. Choisissez l'élément de l'esprit, qui définit son type de dégâts : air (foudre), eau (froid), feu (feu) ou terre (tonnerre). L'esprit persiste pour toute la durée.

Chaque fois qu'une créature que vous voyez pénètre dans l'espace de l'esprit ou commence son tour dans un rayon de 1,50 m de celui-ci, vous pouvez la contraindre à un jet de sauvegarde de Dextérité si l'esprit n'a pas de créature Entravée. En cas d'échec, la cible subit 8d8 dégâts du type associé à l'esprit, ainsi que l'état Entravé jusqu'à la fin du sort. Au début de chacun de ses tours, la cible Entravée réitère le JS. En cas d'échec, elle subit 4d8 dégâts du type de l'esprit. En cas de réussite, elle n'est plus Entravée par l'esprit.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 2d8 par niveau d'emplacement au-delà du 5e.

Invocation d'élémentaires mineurs

Invocation du 4e niveau (Druide, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous invoquez des esprits issus des Plans Élémentaires qui volètent autour de vous pour toute la durée, sous forme d'une Émanation de 4,50 m. Jusqu'à la fin du sort, toute attaque que vous effectuez inflige 2d8 dégâts supplémentaires lorsque vous touchez une créature prise dans l'Émanation. Ces dégâts sont d'acide, de feu, de foudre ou de froid (vous choisissez en effectuant l'attaque).

De plus, le sol dans l'Émanation constitue un Terrain difficile pour vos ennemis.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 2d8 par niveau d'emplacement au-delà du 4e.

Invocation d'êtres sylvestres

Invocation du 4e niveau (Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous invoquez des esprits de la nature qui volètent autour de vous pour toute la durée, sous forme d'une Émanation de 3 m. Chaque fois que l'Émanation pénètre dans l'espace d'une créature que vous voyez, ainsi que chaque fois qu'une créature que vous voyez pénètre dans l'Émanation ou y termine son tour, vous pouvez la contraindre à un jet de sauvegarde de Sagesse. Elle subit 5d8 dégâts de force en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

De plus, pour toute la durée du sort, vous pouvez entreprendre l'action Désengagement par une action Bonus.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 4e.

Invocation de fée

Invocation du 6e niveau (Druide)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous invoquez un esprit de taille M issu de Féerie, en un espace inoccupé que vous voyez à portée. L'esprit persiste pour toute la durée, avec l'aspect de la Fée de votre choix. Quand l'esprit apparaît, vous pouvez effectuer une attaque de sort au corps à corps contre une créature située dans un rayon de 1,50 m de l'esprit. Si l'attaque touche, la cible subit des dégâts psychiques égaux à 3d12 plus votre modificateur de caractéristique d'incantation, et subit l'état Effrayé jusqu'au début de votre tour suivant, l'esprit et vous-même étant considérés comme source de sa frayeur.

Par une action Bonus à vos tours suivants, vous pouvez téléporter l'esprit en un espace inoccupé que vous voyez dans un rayon de 9 m de l'espace que vous lui faites quitter et effectuer l'attaque contre une créature située à 1,50 m ou moins de lui.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 2d12 par niveau d'emplacement au-delà du 6e.

Invocation de volée

Invocation du 5e niveau (Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (une arme de corps à corps ou à distance d'une valeur minimale de 1 pc)
Durée : instantanée

Vous brandissez l'arme utilisée pour l'incantation et choisissez un point à portée. Des centaines d'armes identiques (ou des projectiles associés) pleuvent avant de disparaître. Chaque créature de votre choix parmi celles que vous voyez dans un Cylindre de 12 m de rayon et 6 m de haut centré sur le point choisi effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 8d8 dégâts de force en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Lame de feu

Évocation du 2e niveau (Druide, Ensorceleur)

Temps d'incantation : action Bonus
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une feuille d'amarante)
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous faites apparaître une lame ardente dans votre main libre. La lame est comparable en taille et forme à un cimeterre. Elle persiste pour toute la durée. Si vous la lâchez, la lame disparaît, mais vous pouvez la faire réapparaître par une action Bonus.

Au prix de l'action Magie, vous pouvez effectuer une attaque de sort avec la lame enflammée. Si l'attaque touche, la cible subit des dégâts de feu : 3d6 plus votre modificateur de caractéristique d'incantation.

La lame ardente projette une Lumière vive sur un rayon de 3 m, et une Lumière faible sur 3 m de plus.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Lenteur

Transmutation du 3e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (une goutte de mélasse)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous altérez le temps autour d'un maximum de six créatures de votre choix dans un Cube de 12 m à portée. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être affectée par ce sort pour toute la durée.

Une cible affectée voit sa Vitesse réduite de moitié, subit un malus de –2 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité, et ne peut pas jouer de Réactions. À ses tours, elle peut entreprendre une action ou une action Bonus, mais pas les deux, et elle ne peut effectuer qu'une attaque dans le cadre de l'action Attaque. Si elle lance un sort avec une composante somatique, il y a 25 % de chances que le sort échoue en raison de la torpeur de sa gestuelle.

Une cible affectée réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme au sort sur elle-même en cas de réussite.

Lévitation

Transmutation du 2e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un ressort métallique)
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Une créature ou un objet de votre choix que vous voyez à portée monte verticalement jusqu'à un maximum de 6 m et y reste, en suspension, pour toute la durée. Le sort peut faire léviter un objet dont le poids n'excède pas 250 kg. Une créature non consentante qui réussit un jet de sauvegarde de Constitution n'est pas affectée.

La cible ne peut se déplacer qu'en prenant appui sur des objets et surfaces fixes à portée (murs, plafonds, etc.), comme si elle escaladait. À votre tour, vous pouvez modifier l'altitude de la cible d'un maximum de 6 m vers le haut ou vers le bas. Si vous êtes la cible, vous pouvez vous déplacer ainsi dans le cadre de votre déplacement. Sans cela, vous devez entreprendre l'action Magie pour déplacer la cible, qui doit rester à portée du sort.

Lorsque le sort prend fin, la cible redescend en flottant vers le sol si elle est toujours dans les airs.

Liane avide

Invocation du 4e niveau (Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action Bonus
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous invoquez une plante grimpante qui surgit d'une surface dans un espace inoccupé que vous voyez à portée. La plante persiste pour toute la durée.

Effectuez une attaque de sort au corps à corps contre une créature dans un rayon de 9 m de la plante. Si l'attaque touche, la cible subit 4d8 dégâts contondants et se retrouve tirée d'un maximum de 9 m vers la plante ; si la cible est de taille TG ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD égal à votre DD de sauvegarde des sorts). La plante ne peut agripper qu'une créature à la fois, sachant que vous pouvez lui faire relâcher une créature Agrippée (pas d'action requise).

Par une action Bonus à vos tours suivants, vous pouvez réitérer l'attaque contre une créature située dans un rayon de 9 m de la plante.

Emplacement de niveau supérieur. Le nombre de créatures que la plante peut agripper augmente d'un par niveau d'emplacement au-delà du 4e.

Liberté de mouvement

Abjuration du 4e niveau (Barde, Clerc, Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une bandelette de cuir)
Durée : 1 heure

Vous touchez une créature consentante. Pour toute la durée, les déplacements de la cible ne sont pas affectés par le Terrain difficile, et les sorts et effets magiques ne peuvent ni réduire sa Vitesse, ni lui infliger l'état Paralysé ou Entravé. La cible dispose aussi d'une Vitesse de nage égale à sa Vitesse.

De plus, la cible peut consacrer 1,50 m de son déplacement à s'extraire automatiquement d'entraves non magiques, comme des menottes ou l'étreinte d'une créature qui lui impose l'état Agrippé.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 4e.

Lien de protection

Abjuration du 2e niveau (Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (deux bagues de platine d'une valeur minimale de 50 po chacune, que la cible et vous devez porter pour toute la durée)
Durée : 1 heure

Vous touchez physiquement une créature consentante pour forger un lien magique entre elle et vous jusqu'à la fin du sort. Tant que la cible se trouve dans un rayon de 18 m de vous, elle reçoit un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde, et bénéficie de la Résistance à tous les dégâts. Par ailleurs, chaque fois qu'elle subit des dégâts, vous en subissez autant.

Le sort prend fin si vous tombez à 0 point de vie ou si la cible et vous vous retrouvez distants de plus de 18 m. Il prend également fin s'il est relancé sur l'une des deux créatures ainsi liées.

Lien télépathique de Rary

Divination du 5e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : action ou rituel
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (deux œufs)
Durée : 1 heure

Vous forgez un lien télépathique entre un maximum de huit créatures consentantes que vous choisissez à portée, chacune se retrouvant en relation psychique avec toutes les autres pour toute la durée. Les créatures incapables de communiquer par le biais d'une langue ne sont pas affectées par ce sort.

Jusqu'à la fin du sort, les cibles peuvent communiquer par télépathie via le lien psychique, qu'elles parlent ou non une même langue. La communication, possible quelle que soit la distance, ne s'étend toutefois pas d'un plan d'existence à l'autre.

Localisation d'animaux ou de plantes

Divination du 2e niveau (Barde, Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action ou rituel
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une touffe de poils de limier)
Durée : instantanée

Décrivez ou nommez une sorte de créature de type Bête ou Plante, ou une plante non magique. Vous savez alors dans quelle direction et à quelle distance se trouve la créature ou la plante de cette sorte la plus proche dans un rayon de 7,5 km, le cas échéant.

Localisation de créature

Divination du 4e niveau (Barde, Clerc, Druide, Magicien, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une touffe de poils de limier)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Décrivez ou nommez une créature qui vous est familière. Vous percevez dans quelle direction la créature se trouve, à condition qu'elle soit située dans un rayon de 300 m. Si la créature se déplace, vous savez dans quelle direction.

Le sort peut localiser une créature donnée que vous connaissez ou la créature d'une certaine catégorie (un humain ou une licorne, par exemple) la plus proche, à condition que vous ayez déjà vu une telle créature de près (9 m ou moins). Si la créature décrite ou nommée se trouve sous une forme différente, parce qu'elle est sous les effets du sort *métamorphose* ou *pétrification* par exemple, le sort ne parvient pas à la localiser.

Ce sort ne trouve pas davantage la créature si la moindre épaisseur de plomb vous sépare d'elle.

Localisation d'objet

Divination du 2e niveau (Barde, Clerc, Druide, Magicien, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une brindille fourchue)
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Décrivez ou nommez un objet qui vous est familier. Vous percevez dans quelle direction l'objet se trouve, à condition qu'il soit situé dans un rayon de 300 m. Si l'objet est en mouvement, vous savez dans quelle direction il se déplace.

Le sort peut localiser un objet donné que vous connaissez, à condition que vous l'ayez déjà vu de près (9 m ou moins). Une autre option vous permet de localiser l'objet d'une certaine catégorie le plus proche, en mentionnant par exemple un certain genre de vêtement, de bijou, de meuble, d'outil ou d'arme.

Ce sort ne trouve pas davantage l'objet si la moindre épaisseur de plomb vous en sépare.

Un Clerc elfe compte sur le sort *Lumière du jour* pour baigner une cour de vampires des rayons de l'aube.

DAVID ASTRUGA

Lueur d'espoir

Abjuration du 3e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez autant de créatures que vous le souhaitez à portée. Pour toute la durée, chaque cible a l'Avantage aux jets de sauvegarde de Sagesse et JS contre la mort, et récupère le maximum possible de points de vie chaque fois qu'on la soigne.

Lueurs féeriques

Évocation du 1er niveau (Barde, Druide)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Le contour des objets compris dans un Cube de 6 m à portée luit de bleu, de vert ou de violet, à votre convenance. Chaque créature prise dans le Cube est aussi nimbée si elle rate un jet de sauvegarde de Dextérité. Pour toute la durée, les objets et les créatures affectées projettent une Lumière faible sur un rayon de 3 m, et ne peuvent bénéficier de l'état Invisible.

Les jets d'attaque contre une créature ou un objet affectés ont l'Avantage si l'assaillant voit la cible.

Lumière

Évocation mineure (Barde, Clerc, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, M (une luciole ou de la mousse phosphorescente)
Durée : 1 heure

Vous touchez physiquement un objet de taille G ou inférieure qui n'est porté par personne d'autre. Jusqu'à la fin du sort, l'objet produit une Lumière vive sur un rayon de 6 m et une Lumière faible sur 6 m de plus. La lumière peut présenter les teintes de votre choix.

Recouvrir l'objet d'une surface opaque bloque la lumière. Le sort prend fin si vous le lancez à nouveau.

Lumière du jour

Évocation du 3e niveau (Clerc, Druide, Ensorceleur, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Le Magicien Bigby recourt à son sort phare *Main de Bigby* pour prévenir toute interruption dans ses recherches.

Pour toute la durée, la lumière du soleil rayonne depuis un point à portée en emplissant une Sphère de 18 m de rayon. La Sphère constitue une zone de Lumière vive et produit une Lumière faible sur 18 m de plus.

Au lieu de cela, vous pouvez lancer le sort sur un objet porté par personne, de manière à ce que les rayons du soleil emplissent une Émanation de 18 m centrée sur l'objet. Il suffit de recouvrir cet objet d'une surface opaque, comme une gamelle ou un heaume, pour bloquer la lumière du soleil.

Si tout ou partie de ce sort chevauche la zone de Ténèbres créée par un sort du 3e niveau ou inférieur, l'effet qui produit cette lumière est dissipé.

Lumières dansantes

Illusion mineure (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (un peu de phosphore)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez jusqu'à quatre lumières de la taille d'une torche, à portée ; pour toute la durée, elles ont l'aspect de torches, de lanternes ou de globes luisants qui flottent dans les airs. Au lieu de cela, vous pouvez fusionner les quatre lumières en forme luisante vaguement humaine, de taille M. Quelle que soit la forme choisie, chaque lueur émet une Lumière faible dans un rayon de 3 m.

Par une action Bonus, vous pouvez déplacer les lueurs d'un maximum de 18 m vers un nouvel espace à portée. Chaque lueur du sort, à sa création, doit se situer dans un rayon de 6 m d'une autre, et s'évanouit si jamais elle quitte la portée du sort.

Main de Bigby

Évocation du 5e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (une coquille d'œuf et un gant)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une main de taille G faite d'énergies magiques chatoyantes. Elle apparaît dans un espace inoccupé que vous voyez à portée. La main persiste pendant toute la durée et se déplace sous votre contrôle, en reproduisant les mouvements de votre propre main.

La main est un objet doté d'une CA de 20 et de points de vie égaux à votre maximum de points de vie. S'il tombe à 0 point de vie, le sort prend fin. La main n'occupe pas son espace.

À l'incantation du sort, ainsi que par une action Bonus à vos tours suivants, vous pouvez déplacer la main d'un maximum de 18 m puis lui faire produire l'un des effets suivants :

BRIAN VALEZA

Main agrippeuse. La main tente d'agripper une créature de taille TG ou inférieure située dans un rayon de 1,50 m d'elle. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir l'état Agrippé, le DD d'évasion étant égal à votre DD de sauvegarde des sorts. Tant que la main agrippe la cible, vous pouvez entreprendre une action Bonus pour que la main la broie et lui inflige des dégâts contondants égaux à 4d6 plus votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Main impérieuse. La main tente de pousser une créature de taille TG ou inférieure située dans un rayon de 1,50 m d'elle. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force, sans quoi la main la repousse d'un maximum de 1,50 m, plus 1,50 m multiplié par votre modificateur de caractéristique d'incantation. La main se déplace avec la cible pour rester dans un rayon de 1,50 m d'elle.

Main interposée. La main vous octroie un Abri partiel contre les attaques et effets émanant de son espace ou qui le traversent. De plus, son espace est considéré comme un Terrain difficile pour vos ennemis.

Poing serré. La main frappe une cible dans un rayon de 1,50 m d'elle. Effectuez une attaque de sort au corps à corps. Si l'attaque touche, la cible subit 5d8 dégâts de force.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts de l'option poing serré augmentent de 2d8 et ceux de main agrippeuse de 2d6 par niveau d'emplacement au-delà du 5e.

Main du mage

Invocation mineure (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Une main spectrale et flottante apparaît en un point que vous choisissez à portée. La main persiste pour toute la durée. Elle disparaît si jamais elle se retrouve à plus de 9 m de vous ou si vous relancez ce sort.

À l'incantation du sort, la main peut servir à manipuler un objet, à ouvrir une porte ou un récipient non verrouillés, à ranger ou récupérer un objet dans un conteneur ouvert ou à déverser le contenu d'une fiole.

Au prix de l'action Magie à vos tours suivants, vous pouvez de nouveau contrôler ainsi la main. Dans le cadre de cette action, vous pouvez déplacer la main d'un maximum de 9 m.

Elle ne peut ni attaquer, ni activer d'objet magique, ni porter plus de 5 kg.

Mains brûlantes

Évocation du 1er niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Une fine nappe de flammes jaillit de vous. Chaque créature prise dans un Cône de 4,50 m effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 3d6 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Les objets inflammables pris dans le Cône s'embrasent s'ils ne sont portés par personne.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Malédiction

Nécromancie du 3e niveau (Barde, Clerc, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez physiquement une créature, qui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être maudite pour toute la durée. Jusqu'à la fin de la malédiction, la cible subit l'un des effets suivants, à votre convenance :

- Choisissez une caractéristique. La cible a le Désavantage aux tests de caractéristique et jets de sauvegarde associés à cette caractéristique.
- La cible a le Désavantage aux jets d'attaque contre vous.
- Au combat, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse au début de chacun de ses tours sous peine de devoir entreprendre l'action Esquive à ce tour.
- Si vous infligez des dégâts à la cible par un jet d'attaque ou un sort, elle subit 1d8 dégâts nécrotiques supplémentaires.

Emplacement de niveau supérieur. Si vous lancez ce sort par un emplacement du 4e niveau, vous pouvez maintenir votre Concentration un maximum de 10 minutes. Avec un emplacement du 5e niveau ou supérieur, le sort ne requiert pas de Concentration et la durée passe à 8 heures (5e et 6e niveau) ou 24 heures (7e et 8e niveau). Avec un emplacement du 9e niveau, la durée passe à « jusqu'à dissipation ».

Maléfice

Enchantement du 1er niveau (Occultiste)

Temps d'incantation : action Bonus
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (un œil pétrifié de triton)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous maudissez une créature que vous voyez à portée. Jusqu'à la fin du sort, vous infligez 1d6 dégâts nécrotiques à la cible chaque fois que vous la touchez avec un jet d'attaque. Vous désignez également une caractéristique à l'incantation. La cible subit le Désavantage aux tests de caractéristique associés à la caractéristique en question.

Si la cible tombe à 0 point de vie avant la fin du sort, vous pouvez désigner une nouvelle cible à l'un de vos tours suivants, par une action Bonus.

Emplacement de niveau supérieur. Votre Concentration peut persister plus longtemps avec un emplacement du 2e niveau (jusqu'à 4 heures), du 3e ou 4e (jusqu'à 8 heures), ou du 5e et supérieur (24 heures).

Le Magicien Mordenkainen accueille ses convives dans le sanctuaire magique du manoir somptueux de Mordenkainen.

Manoir somptueux de Mordenkainen

Invocation du 7e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 90 m
Composantes : V, S, M (une porte miniature d'une valeur minimale de 15 po)
Durée : 24 heures

Vous invoquez une porte chatoyante à portée, qui persiste pour toute la durée. La porte, large de 1,50 m et haute de 3 m, ouvre sur une demeure extradimensionnelle. Vous et toute créature que vous désignez à l'incantation du sort pouvez pénétrer dans cette demeure tant que la porte reste ouverte. Vous pouvez l'ouvrir ou la refermer (pas d'action requise) si vous vous trouvez dans un rayon de 9 m d'elle. Tant qu'elle est fermée, on ne peut pas la percevoir.

Par-delà la porte, un magnifique vestibule se dévoile, ouvrant sur de nombreuses pièces. L'atmosphère y est propre, douce et agréable.

La configuration des étages est laissée à votre discrétion, mais l'espace total ne peut excéder l'équivalent de 50 Cubes contigus de 3 m. La demeure est meublée et décorée selon vos désirs. Elle renferme suffisamment de nourriture pour servir un banquet composé de neuf plats pour 100 convives. Les meubles et autres objets créés par ce sort se dissipent en fumée si on les soustrait du manoir.

100 serviteurs quasi transparents accueillent les invités. Vous décidez de l'aspect visuel de ces domestiques et de leur livrée. Invulnérables, ils obéissent à vos ordres. Les serviteurs peuvent accomplir toute tâche à la portée d'un humain, mais ils ne peuvent attaquer ni entreprendre d'action qui pourrait nuire directement à une autre créature. Ils peuvent donc aller chercher des objets, nettoyer, réparer, repasser les vêtements, allumer un feu, servir à manger et à boire, etc. Les domestiques ne peuvent pas quitter la demeure.

Quand le sort prend fin, tous les objets et créatures qui occupent son espace extradimensionnel sont renvoyés dans les espaces inoccupés les plus proches de l'entrée.

Marche sur l'onde

Transmutation du 3e niveau (Clerc, Druide, Ensorceleur, Rôdeur)

Temps d'incantation : action ou rituel
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un morceau de liège)
Durée : 1 heure

Ce sort octroie la faculté de se déplacer sur n'importe quelle surface liquide (eau, acide, boue, neige, sables mouvants et même lave) comme s'il s'agissait d'une surface solide ne présentant aucun risque (sur de la lave, les créatures s'exposent tout de même aux dégâts que peut engendrer la chaleur). Un maximum de dix créatures consentantes que vous choisissez à portée reçoivent cette faculté pour toute la durée.

HELGE C. BALZER

Une créature affectée peut entreprendre une action Bonus pour s'immerger dans le liquide alors qu'elle est à sa surface, ou vice-versa, mais une cible qui tombe dans le liquide en traverse la surface et se retrouve immergée.

Marque du chasseur

Divination du 1er niveau (Rôdeur)

Temps d'incantation : action Bonus
Portée : 27 m
Composantes : V
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous désignez magiquement une créature que vous voyez à portée comme votre proie. Jusqu'à la fin du sort, vous infligez 1d6 dégâts de force à la cible chaque fois que vous la touchez avec un jet d'attaque. Vous avez aussi l'Avantage aux tests de Sagesse (Perception ou Survie) visant à la trouver.

Si la cible tombe à 0 point de vie avant la fin du sort, vous pouvez par une action Bonus déplacer la marque vers une autre créature que vous voyez à portée.

Emplacement de niveau supérieur. Votre Concentration peut persister plus longtemps avec un emplacement du 3e ou 4e niveau (jusqu'à 8 heures), ou du 5e et supérieur (24 heures).

Mauvais œil

Nécromancie du 6e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Pour toute la durée, vos yeux sont d'un noir d'encre. Une créature que vous choisissez parmi celles que vous voyez dans un rayon de 18 m doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse pour ne pas être affectée par l'un des effets suivants de votre choix, pour toute la durée.

À chacun de vos tours jusqu'à la fin du sort, vous pouvez entreprendre l'action Magie à cibler une autre créature, sans toutefois pouvoir choisir une créature qui a réussi son JS contre cette incantation du sort.

Endormie. La cible subit l'état Inconscient. Elle reprend conscience si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer.

Nauséeuse. La cible subit l'état Empoisonné.

Paniquée. La cible subit l'état Effrayé. Ainsi Effrayée, la cible doit à chacun de ses tours entreprendre l'action Pointe et s'éloigner de vous par le chemin le plus sûr et le plus court. Si la cible atteint un espace distant de plus de 18 m de vous d'où elle ne vous voit plus, cet effet prend fin.

Message

Transmutation mineure (Barde, Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : S, M (du fil de cuivre)
Durée : 1 round

Vous pointez le doigt vers une créature à portée et murmurez un message. La cible (et seulement elle) entend votre message et peut y répondre par un murmure audible de votre seule personne.

Vous pouvez lancer ce sort à travers des objets solides si vous connaissez la cible et savez qu'elle se trouve derrière ces obstacles. Le silence magique, 30 cm de pierre, de métal ou de bois, ou une simple feuille de plomb suffisent à bloquer le sort.

Messager animal

Enchantement du 2e niveau (Barde, Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action ou rituel
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un peu de nourriture)
Durée : 24 heures

La Bête de taille TP de votre choix parmi celles que vous voyez à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme, sans quoi elle s'efforce de livrer le message que vous lui confiez (si son facteur de puissance n'est pas 0, elle réussit automatiquement). Vous spécifiez un lieu que vous avez déjà visité et un destinataire qui correspond à une description générale, tel que « une personne vêtue de l'uniforme du guet » ou « un nain roux coiffé d'un chapeau pointu. » Vous lui communiquez de plus un message limité à vingt-cinq mots. La Bête voyage vers le lieu spécifié tant que le sort est actif, ce qui lui permet de parcourir 75 km en 24 heures dans le cas d'un animal volant, 37,5 km sinon.

Quand la Bête arrive à destination, elle livre votre message à la créature décrite, en imitant votre manière de communiquer. Si elle ne parvient pas à destination avant la fin du sort, le message est perdu et la Bête revient à l'endroit de l'incantation.

Emplacement de niveau supérieur. La durée augmente de 48 heures par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Métal brûlant

Transmutation du 2e niveau (Barde, Druide)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un bout de fer et une flamme)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un objet manufacturé en métal, tel qu'une arme, ou une armure métallique intermédiaire ou lourde, que vous voyez à portée. Vous faites chauffer l'objet au rouge

incandescent. Toute créature en contact physique avec l'objet subit 2d8 dégâts de feu à l'incantation du sort. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez appliquer de nouveau ces dégâts par une action Bonus à chacun de vos tours suivants, à condition que l'objet soit à portée.

Une créature qui tient un tel objet ou en est vêtue et qui subit les dégâts correspondants doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de lâcher l'objet (si elle en a la possibilité). Si elle ne peut pas le lâcher, elle a le Désavantage à ses jets d'attaque et tests de caractéristique jusqu'au début de votre tour suivant.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Métamorphose

Transmutation du 4e niveau (Barde, Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (une chrysalide)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous tentez de transformer en Bête une créature que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être métamorphosée en Bête pour toute la durée. Cette forme est une Bête de votre choix dont le facteur de puissance est inférieur ou égal à celui de la cible (ou à son niveau, si elle n'a pas de facteur de puissance). Le profil de la cible est remplacé par celui de la Bête retenue, si ce n'est que la cible conserve son alignement, sa personnalité, son type de créature, ses points de vie et ses dés de vie. L'annexe B propose un échantillon de profils de Bêtes.

La cible reçoit autant de points de vie temporaires que les points de vie de sa forme de Bête. Le sort prend fin prématurément sur la cible s'il ne lui reste plus de points de vie temporaires. S'il reste de ces pv temporaires à la cible quand le sort prend fin, ils disparaissent.

La cible est limitée dans les actions qu'elle peut entreprendre par l'anatomie de sa nouvelle forme, et elle ne peut ni parler ni lancer de sorts.

L'équipement porté par la cible se fond dans sa nouvelle forme. La créature ne peut pas utiliser son équipement ni en bénéficier de quelque manière que ce soit.

Métamorphose animale

Transmutation du 8e niveau (Druide)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : 24 heures

Choisissez autant de créatures consentantes que vous souhaitez, parmi celles que vous voyez à portée. Chaque cible se transforme en Bête de taille G ou inférieure de votre choix, dont le facteur de puissance ne dépasse pas 4. Vous pouvez opter pour une forme différente pour chaque cible. Aux tours suivants, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour de nouveau transformer les cibles.

Le profil de jeu de chaque cible est remplacé par celui de la Bête choisie, à l'exception de son type de créature, de ses points de vie et dés de vie, de sa faculté de communication, de son alignement et de ses valeurs d'Intelligence, Sagesse et Charisme, qui restent les siens. Les actions de la cible sont limitées par l'anatomie de la Bête retenue et elle ne peut pas lancer de sorts. L'équipement porté par la cible se fond dans sa nouvelle forme, sachant qu'elle ne peut pas recourir à cet équipement tant qu'elle reste sous cette forme.

La cible reçoit autant de points de vie temporaires que les points de vie de la première forme adoptée. S'il reste de ces pv temporaires à la cible quand le sort prend fin, ils disparaissent. La transformation persiste pour toute la durée, sauf si la cible y met prématurément un terme par une action Bonus.

Métamorphose suprême

Transmutation du 9e niveau (Barde, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une goutte de mercure, un bon morceau de gomme arabique et une volute de fumée)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Choisissez une créature ou un objet non magique que vous voyez à portée. La créature se métamorphose en une autre créature ou en objet non magique, ou l'objet se transforme en créature (sachant qu'il ne peut pas au départ être porté par une autre créature). La transformation persiste pour toute la durée, sauf si la cible meurt ou est détruite. Toutefois, si vous maintenez votre Concentration pour la totalité de la durée du sort, celui-ci persiste jusqu'à dissipation.

Une créature non consentante peut effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, elle n'est pas affectée par le sort.

Créature en créature. Si vous transformez une créature en autre sorte de créature, vous choisissez sa nouvelle forme à votre guise, mais le facteur de puissance de celle-ci ne doit pas dépasser celui de la cible (ou son niveau). Le profil de la cible est remplacé par celui de la nouvelle forme, si ce n'est qu'elle conserve ses points de vie, ses dés de vie, son alignement et sa personnalité.

La cible reçoit autant de points de vie temporaires que les points de vie de la nouvelle forme. S'il reste de ces pv temporaires à la cible quand le sort prend fin, ils disparaissent.

La cible est limitée dans les actions qu'elle peut entreprendre par l'anatomie de sa nouvelle forme, et elle ne peut ni parler ni lancer de sorts.

L'équipement porté par la cible se fond dans sa nouvelle forme. La créature ne peut pas utiliser son équipement ni en bénéficier de quelque manière que ce soit.

Objet en créature. Vous pouvez transformer un objet en la créature de votre choix, à condition que la catégorie de taille de celle-ci ne dépasse pas celle de l'objet et que son facteur de puissance n'excède pas 9. La créature est Amicale envers vous et vos compagnons. Au combat, elle joue ses tours juste après les vôtres et se soumet à vos instructions.

Si le sort persiste plus d'une heure, vous perdez le contrôle de la créature. Elle est susceptible de rester Amicale à votre égard selon la manière dont vous l'avez traitée.

Créature en objet. Si vous transformez une créature en objet, elle adopte sa nouvelle forme en fusionnant avec tout ce qu'elle porte, à condition que la taille de l'objet n'excède pas celle de la créature. Le profil de la créature devient celui de l'objet et la créature ne garde a posteriori (si le sort prend fin et qu'elle retrouve sa forme normale) aucun souvenir du temps passé sous cette forme.

Mirage

Illusion du 7e niveau (Barde, Druide, Magicien)

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : champ de vision
Composantes : V, S
Durée : 10 jours

Vous faites en sorte que l'environnement d'une zone carrée de 1,5 km de côté apparaisse différemment sur tous les plans sensoriels. Ainsi, un champ ou une route pourrait se présenter comme un marais, une colline, une crevasse glaciaire ou quelque autre environnement accidenté ou infranchissable. Une mare pourrait apparaître comme une jolie prairie, un précipice comme une pente douce et un ravin comme une route large et dégagée.

De même, vous pouvez altérer l'aspect des bâtiments ou en ajouter là où il n'y en a pas. Le sort ne permet pas de déguiser ni de cacher des créatures, ni d'en ajouter.

L'illusion comprend des éléments auditifs, visuels, tactiles et olfactifs, si bien qu'un sol dégagé peut être transformé en Terrain difficile (et vice versa) ou gêner les déplacements dans la zone. Tout élément du terrain illusoire (pierre ou branche, par exemple) retiré de la zone du sort disparaît aussitôt.

Les créatures dotées de la Vision lucide percent l'illusion et perçoivent le véritable environnement. Tous les autres éléments de l'illusion restent toutefois en place, si bien qu'une telle créature, consciente de l'illusion, peut toujours interagir physiquement avec ces éléments.

Modification d'apparence

Transmutation du 2e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous altérez votre forme physique. Choisissez l'une des options suivantes. Les effets persistent pour toute la durée, durant laquelle vous pouvez entreprendre l'action Magie pour changer d'option.

Adaptation aquatique. Vous vous dotez de branchies et vos doigts deviennent palmés. Vous recevez une Vitesse de nage égale à votre Vitesse et pouvez respirer sous l'eau.

Armes naturelles. Vous vous dotez de griffes (dégâts tranchants), de crocs (perforants), de cornes (perforants) ou de sabots (contondants). Lorsque vous recourez à votre attaque à mains nues pour infliger des dégâts avec ces nouveaux appendices, ils infligent 1d6 dégâts quand ils touchent, du type indiqué entre parenthèses, et vous ajoutez votre modificateur de caractéristique d'incantation aux jets d'attaque et de dégâts, au lieu de recourir à la Force.

Changement d'aspect. Vous transformez votre aspect. Vous décidez de votre apparence, notamment de votre taille, votre poids, les traits de votre visage, le timbre de votre voix, la longueur de vos cheveux, votre teint et autres attributs. Vous pouvez vous faire passer pour un membre d'une autre espèce, mais cela n'influe pas sur votre profil de jeu. Vous ne pouvez pas prendre l'aspect d'une créature dont la catégorie de taille est différente de la vôtre et votre structure corporelle doit rester la même ; si vous êtes bipède, vous ne pouvez pas profiter de ce sort pour devenir quadrupède, par exemple. Pour toute la durée du sort, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour changer à nouveau votre aspect de cette manière.

Modification de mémoire

Enchantement du 5e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de remodeler les souvenirs d'une autre créature. Une créature que vous voyez à portée effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. Si vous êtes en train de l'affronter, elle a l'Avantage au JS. En cas d'échec, la cible subit l'état Charmé pour toute la durée. Ainsi Charmée, la cible subit aussi l'état Neutralisé et n'a pas conscience de son environnement, mais elle vous entend toujours. Si elle subit des dégâts ou est la cible d'un autre sort, cette modification de mémoire prend fin et nul souvenir n'est altéré.

Tant que persiste ce charme, vous pouvez influer sur un souvenir de la cible ayant eu lieu au cours des 24 dernières heures et ne s'étalant pas sur plus de 10 minutes. Vous pouvez effacer toute mémoire de l'événement, permettre au contraire à la cible de se souvenir parfaitement de l'épisode dans les moindres détails, altérer certains éléments qui y sont liés dans son esprit ou créer de toutes pièces le souvenir d'un autre événement.

Vous devez parler à la cible pour lui décrire en quoi sa mémoire est modifiée, sachant qu'elle doit comprendre la langue employée pour que le souvenir s'enracine. Son esprit se charge de combler les lacunes de votre description. Si le sort prend fin avant que vous ayez fini de décrire les souvenirs modifiés, la mémoire de la créature n'est pas altérée. Sinon, l'altération prend effet quand le sort se termine.

Monture fantôme

Sa mémoire modifiée, la créature ne va pas forcément se comporter différemment, surtout si ces souvenirs vont à l'encontre de ses penchants naturels, de son alignement ou de ses croyances. Si le souvenir implanté est absurde, comme un épisode dans lequel la créature se serait baignée dans l'acide en y prenant plaisir, il sera simplement perçu comme un mauvais rêve. Le MD peut décider qu'un souvenir modifié est trop contraire à la raison pour affecter la créature.

Le sort *délivrance des malédictions* ou *restauration suprême* lancé sur la cible lui rend sa mémoire d'origine.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez altérer le souvenir d'un événement qui remonte à un maximum de 7 jours (6e niveau), 30 jours (7e), 365 jours (8e) ou à tout moment de son passé (9e).

Monture fantôme

Illusion du 3e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Une créature chevaline quasi réelle de taille G se manifeste au sol en un espace inoccupé que vous choisissez à portée. Vous décidez de son apparence, sachant qu'elle est équipée d'une selle, de mors et d'une bride. Tout l'équipement créé par le sort disparaît dans une bouffée de fumée si on l'éloigne de plus de 3 m de la monture.

Pour toute la durée, vous ou une créature que vous désignez pouvez chevaucher la monture. La monture reprend le profil du **cheval de selle** (cf. annexe B), si ce n'est que sa Vitesse est de 30 m et qu'elle peut couvrir 19,5 km en une heure. Quand le sort prend fin, la monture s'efface progressivement en laissant à son cavalier 1 minute pour en descendre. Le sort prend fin prématurément si la monture subit le moindre dégât.

Une Bardesse gnomide recourt à *moquerie cruelle* pour agonir un kobold d'insultes magiques.

IGOR CRECHANYI

Moquerie cruelle

Enchantement mineur (Barde)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous adressez un chapelet d'insultes assaisonnées de subtils enchantements à une créature que vous voyez ou entendez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir 1d6 dégâts psychiques, ainsi que le Désavantage à son prochain jet d'attaque intervenant avant la fin de son tour suivant.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d6), 11 (3d6) et 17 (4d6).

Mot de guérison

Abjuration du 1er niveau (Barde, Clerc, Druide)

Temps d'incantation : action Bonus
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : instantanée

La créature de votre choix parmi celles que vous voyez à portée récupère des points de vie : 2d4 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Emplacement de niveau supérieur. Les soins augmentent de 2d4 par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Mot de guérison de groupe

Abjuration du 3e niveau (Barde, Clerc)

Temps d'incantation : action Bonus
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Un maximum de six créatures de votre choix parmi celles que vous voyez à portée récupèrent des points de vie : 2d4 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Emplacement de niveau supérieur. Les soins augmentent de 1d4 par niveau d'emplacement au-delà du 3e.

Mot de pouvoir étourdissant

Enchantement du 8e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous assaillez l'esprit d'une créature que vous voyez à portée. Si la cible choisie est dotée de 150 points de vie

ou moins, elle subit l'état Étourdi. Dans le cas contraire, sa Vitesse tombe à 0 jusqu'au début de votre tour suivant.

La cible Étourdie effectue un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet en cas de réussite.

Mot de pouvoir fortifiant

Enchantement du 7e niveau (Barde, Clerc)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous fortifiez un maximum de six créatures que vous voyez à portée. Le sort octroie 120 points de vie temporaires, que vous répartissez entre les bénéficiaires.

Mot de pouvoir guérisseur

Enchantement du 9e niveau (Barde, Clerc)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Une vague d'énergies de guérison baigne une créature que vous voyez à portée. La cible récupère tous ses points de vie. Si la créature a l'état Charmé, Effrayé, Empoisonné, Étourdi ou Paralysé, cet état prend fin. Si la créature a l'état À terre, elle peut jouer sa Réaction pour se relever.

Mot de pouvoir mortel

Enchantement du 9e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : instantanée

La mort s'impose à une créature que vous voyez à portée. Si la cible choisie est dotée de 100 points de vie ou moins, elle meurt. Dans le cas contraire, elle subit 12d12 dégâts psychiques.

Mot de radiance

Évocation mineure (Clerc)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, M (un symbole en forme de soleil)
Durée : instantanée

Une radiance ardente jaillit de vous sous forme d'une Émanation de 1,50 m. Chaque créature choisie parmi celles que vous voyez dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sous peine de subir 1d6 dégâts radiants.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d6), 11 (3d6) et 17 (4d6).

Mot de retour

Invocation du 6e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action
Portée : 1,50 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous-même et un maximum de cinq créatures consentantes situées dans un rayon de 1,50 m vous téléportez en un sanctuaire désigné à l'avance. Vous et les créatures téléportées apparaissez dans les espaces inoccupés les plus proches du point désigné quand vous avez préparé votre sanctuaire (voir plus loin). Si vous lancez ce sort sans avoir préparé de sanctuaire, il est sans effet.

Le sanctuaire se désigne au préalable en lançant ce sort en un lieu, tel qu'un temple.

Motif hypnotique

Illusion du 3e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : S, M (une pincée de confettis)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez un motif animé de couleurs occupant un Cube de 9 m à portée. Le motif apparaît un instant et disparaît aussitôt. Chaque créature prise dans la zone, si elle voit le motif, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Charmé pour toute la durée du sort. Tant qu'elle est ainsi Charmée, la créature subit l'état Neutralisé et sa Vitesse est de 0.

Le sort prend fin pour une créature affectée si elle subit des dégâts ou si quelqu'un d'autre consacre une action à la sortir de son hébétude.

Mur d'épines

Invocation du 6e niveau (Druide)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (une poignée d'épines)
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur fait d'un enchevêtrement végétal hérissé d'épines acérées. Le mur apparaît à portée sur une surface solide et persiste pour toute la durée. Vous pouvez ainsi ériger un mur dont l'épaisseur n'excède pas 1,50 m ; pour le reste, vous avez le choix entre un mur droit long d'un maximum de 18 m et haut de 3 m ou moins, et un mur circulaire dont le diamètre et la hauteur ne dépassent pas 6 m. Le mur bloque le champ de vision.

Quand le mur apparaît, chaque créature prise dans sa zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 7d8 dégâts perforants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Une créature peut se déplacer à travers ces ronces, mais l'opération est lente et douloureuse. Toute distance parcourue à travers le mur lui coûte le quadruple en termes de déplacement. De plus, la première fois d'un tour qu'une

créature pénètre dans la haie ou qu'elle y termine son propre tour, elle effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 7d8 dégâts tranchants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts des deux types augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 6e.

Mur de feu

Évocation du 4e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (un morceau de charbon)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez un mur de flammes sur une surface solide à portée. Vous pouvez ainsi ériger un mur dont la hauteur n'excède pas 6 m et l'épaisseur 30 cm ; pour le reste, vous avez le choix entre un mur droit long d'un maximum de 18 m et un mur circulaire dont le diamètre ne dépasse pas 6 m. Ce mur opaque persiste pour toute la durée.

Quand le mur apparaît, chaque créature prise dans sa zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 5d8 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

L'un des côtés du mur que vous choisissez à l'incantation du sort inflige 5d8 dégâts de feu à toute créature qui termine son tour à 3 m ou moins de ce côté ou dans le mur. Une créature qui pénètre dans le mur pour la première fois d'un tour ou qui y termine son tour subit ces mêmes dégâts. L'autre côté du mur n'inflige pas de dégâts.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 4e.

Mur de force

Évocation du 5e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (un éclat de verre)
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Un mur de force Invisible se matérialise en un point que vous choisissez à portée. Le mur se présente dans l'orientation de votre choix, horizontal ou vertical, voire complètement de biais. Il peut rester en suspension ou reposer sur une surface solide. Vous pouvez le façonner en dôme hémisphérique ou en globe d'un rayon maximal de 3 m, ou en faire une surface plane composée de dix pans de 3 m sur 3. Chaque pan doit être contigu avec un autre. Quelle que soit sa forme, le mur est épais de 6 mm et persiste pour toute la durée. Si le mur traverse l'espace d'une créature à son apparition, la créature est repoussée du côté du mur que vous choisissez.

Rien ne peut franchir physiquement le mur. Il est immunisé contre tous les dégâts et insensible à *dissipation de la magie*. Le sort *désintégration* détruit en revanche le mur instantanément. Ce mur s'étend en outre sur le Plan Éthéré, ce qui empêche le voyage éthéré le traversant.

Mur de glace

Évocation du 6e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (un morceau de quartz)
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur de glace sur une surface solide à portée. Vous pouvez le façonner en dôme hémisphérique ou en globe d'un rayon maximal de 3 m, ou en faire une surface plane composée de dix pans de 3 m sur 3. Chaque pan doit être contigu avec un autre. Quelle que soit sa forme, le mur est épais de 30 cm et persiste pour toute la durée.

Si le mur traverse l'espace d'une créature à son apparition, la créature est repoussée du côté du mur que vous choisissez et effectue un jet de sauvegarde de Dextérité ; elle subit 10d6 dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Le mur est un objet que l'on peut endommager, ce qui permet d'y ouvrir une brèche. Il est doté d'une CA de 12, de 30 points de vie par section de 3 m de côté, il est immunisé contre les dégâts de froid, de poison et psychiques, et vulnérable aux dégâts de feu. Une section de 3 m de côté réduite à 0 point de vie est détruite et laisse une nappe d'air glacial dans l'espace qu'elle occupait.

Une créature qui traverse une telle nappe pour la première fois d'un tour effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 5d6 dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts infligés par le mur à son apparition augmentent de 2d6 et ceux de la nappe d'air glacial de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 6e.

Mur de pierre

Évocation du 5e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (un cube de granit)
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Un mur non magique de pierre solide se matérialise en un point que vous choisissez à portée. Le mur, épais de 15 cm, se compose de dix pans de 3 m sur 3. Chaque pan doit être contigu avec un autre. Une autre option consiste à créer des pans de 3 m sur 6, épais de seulement 7,5 cm.

Si le mur traverse l'espace d'une créature à son apparition, la créature est repoussée du côté du mur que vous choisissez. Si une créature est censée se retrouver cernée par le mur de tous les côtés (ou par le mur et une autre surface solide), elle a droit à un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas de réussite, elle peut jouer sa Réaction pour se déplacer dans les limites de sa Vitesse de manière à ne plus être séquestrée par le mur.

Le mur peut prendre toute forme de votre choix, mais il ne peut pas occuper le même espace que des créatures ou des objets. Il n'a pas besoin d'être vertical ni de reposer sur des fondations robustes. Il doit en revanche fusionner avec de la pierre existante, qui doit pouvoir le soutenir. Vous pouvez ainsi recourir à ce sort pour créer un pont qui enjambe un gouffre, ou un plan incliné.

Si le pont ainsi créé dépasse 6 m de long, vous devez réduire de moitié la taille de chaque pan de façon à l'étayer. Vous pouvez grossièrement façonner le mur pour produire des remparts ou créneaux.

Le mur est un objet de pierre que l'on peut endommager, ce qui permet d'y ouvrir une brèche. Chaque pan présente une CA de 15 et compte 30 points de vie par tranche de 2,5 cm d'épaisseur, et bénéficie de l'Immunité contre les dégâts psychiques et de poison. Un pan réduit à 0 point de vie est détruit, ce qui peut en outre provoquer l'effondrement de pans contigus, à l'appréciation du MD.

Si vous maintenez la Concentration sur ce sort jusqu'au bout de sa durée maximale, le mur devient permanent, sans possibilité de le dissiper. Sans cela, il disparaît quand le sort prend fin.

Mur prismatique

Abjuration du 9e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

Un plan multicolore de lueurs chatoyantes s'érige sous forme d'un mur vertical opaque centré sur un point à portée, avec les dimensions maximales suivantes : longueur 27 m, hauteur 9 m et épaisseur 2,5 cm. Vous pouvez au lieu de cela lui donner la forme d'un globe d'un diamètre maximal de 9 m, centré sur un point à portée. Le mur persiste pour toute la durée. Si vous positionnez le mur en un espace occupé par une créature, le sort prend aussitôt fin sans effet.

Le mur produit une Lumière vive sur une distance de 30 m et une Lumière faible sur 30 m de plus. Vous et les créatures que vous désignez à l'incantation du sort pouvez sans risque traverser le mur et rester à proximité. Si une autre créature qui voit le mur s'approche dans un rayon de 6 m de sa zone ou y commence son tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de subir l'état Aveuglé pendant 1 minute.

Le mur est constitué de sept couches, chacune d'une couleur différente. Lorsqu'une créature tente de pénétrer le mur ou de le traverser, elle le fait couche après couche jusqu'à toutes les avoir franchies. Chaque couche contraint la créature à un jet de sauvegarde de Dextérité pour éviter d'être affectée par les propriétés de la couche, décrites dans la table Couches prismatiques.

On peut détruire le mur (CA 10), couche par couche, de la rouge à la violette, par des moyens propres à chaque couche. Quand une couche est détruite, elle disparaît pour toute la durée. Un *champ antimagie* reste sans effet sur le mur, tandis que *dissipation de la magie* n'affecte que la couche violette.

Couches prismatiques

Ordre	Effets
1	**Rouge.** *Échec au JS :* 12d6 dégâts de feu. *JS réussi :* 1/2 dégâts. *Effets supplémentaires :* les attaques à distance non magiques ne peuvent traverser cette couche, détruite si elle subit au moins 25 dégâts de froid.
2	**Orange.** *Échec au JS :* 12d6 dégâts d'acide. *JS réussi :* 1/2 dégâts. *Effets supplémentaires :* les attaques magiques à distance ne peuvent traverser cette couche, détruite par un vent fort (comme celui produit par *bourrasque*).
3	**Jaune.** *Échec au JS :* 12d6 dégâts de foudre. *JS réussi :* 1/2 dégâts. *Effets supplémentaires :* la couche se détruit si elle subit au moins 60 dégâts de force.
4	**Verte.** *Échec au JS :* 12d6 dégâts de poison. *JS réussi :* 1/2 dégâts. *Effets supplémentaires :* le sort *passe-muraille*, ou autre sort de niveau supérieur ou égal capable d'ouvrir un portail sur une surface solide, détruit cette couche.
5	**Bleue.** *Échec au JS :* 12d6 dégâts de froid. *JS réussi :* 1/2 dégâts. *Effets supplémentaires :* la couche se détruit si elle subit au moins 25 dégâts de feu.
6	**Indigo.** *Échec au JS :* la cible subit l'état Entravé et effectue un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle se sauvegarde trois fois, l'état prend fin. Si elle rate trois le JS, elle subit l'état Pétrifié jusqu'à en être libérée par un effet tel que *restauration suprême*. Ces réussites et échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs ; notez-les quelque part, jusqu'à ce que la cible atteigne un total de trois pour l'un ou l'autre. *Effets supplémentaires :* les sorts ne peuvent pas traverser cette couche, détruite par la Lumière vive du sort *lumière du jour*.
7	**Violette.** *Échec au JS :* la cible subit l'état Aveuglé et effectue un jet de sauvegarde de Sagesse au début de votre tour suivant. En cas de réussite, l'état prend fin. En cas d'échec, l'état prend fin, et la créature est téléportée dans un autre plan d'existence (choisi par le MD). *Effets supplémentaires : dissipation de la magie* détruit cette couche.

Mur de vent

Évocation du 3e niveau (Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (un éventail et une plume)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Un mur de vent fort se dresse depuis le sol en un point que vous choisissez à portée. Vous pouvez ainsi ériger un mur dont la hauteur n'excède pas 4,50 m, la longueur 15 m et l'épaisseur 30 cm. Vous pouvez lui donner la forme de votre choix tant que le mur reste au contact du sol tout du long. Le mur persiste pour toute la durée.

Quand le mur apparaît, chaque créature prise dans sa zone effectue un jet de sauvegarde de Force et subit 4d8 dégâts contondants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Le vent fort repousse le brouillard, la fumée et autres gaz et vapeurs. Les créatures et objets volants de taille P ou inférieure ne peuvent pas traverser le mur. Les matériaux légers et libres s'envolent verticalement au contact du mur. Flèches, carreaux d'arbalète et autres projectiles ordinaires tirés sur des cibles situées derrière le mur sont déviés vers le haut et ratent automatiquement. (Les rochers lancés par des Géants et des engins de siège, et les projectiles du même acabit ne sont pas affectés.) Les créatures sous forme gazeuse ne peuvent pas le traverser.

Murmures dissonants

Enchantement du 1er niveau (Barde)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Une créature que vous choisissez parmi celles que vous voyez à portée perçoit intérieurement une mélodie discordante. La cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. Elle subit 3d6 dégâts psychiques en cas d'échec et doit aussitôt jouer sa Réaction si disponible pour s'éloigner de vous autant qu'elle le peut, par le chemin le plus sûr. En cas de réussite, la cible subit uniquement la moitié de ces dégâts.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Mythes et légendes

Divination du 5e niveau (Barde, Clerc, Magicien)

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (de l'encens d'une valeur minimale de 250 po, que le sort détruit, et quatre lamelles d'ivoire d'une valeur minimale de 50 po chacune)
Durée : instantanée

Nommez ou décrivez un élément notoire : personne, lieu ou objet. Le sort vous fait prendre brièvement conscience d'un fait important (décrit par le MD) concernant l'élément mentionné.

Cette bribe de savoir peut consister en des détails essentiels, des révélations cocasses, voire quelque secret toujours resté méconnu. Plus vous en savez déjà sur l'élément, plus précises et détaillées seront les informations transmises. Les détails révélés sont justes, mais sont parfois formulés de manière imagée ou par le biais de vers (à l'appréciation du MD).

Si l'élément retenu n'est pas véritablement notoire, vous n'entendez que quelques notes tristes de trombone et le sort prend fin.

Nappe de brouillard

Invocation du 1er niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous créez une Sphère de 6 m de rayon constituée de brouillard, centrée sur un point à portée. La Sphère présente une Visibilité nulle. Elle persiste pour toute la durée, à moins qu'un vent fort (comme celui engendré par *bourrasque*) la disperse.

Emplacement de niveau supérieur. Le rayon du brouillard augmente de 6 m par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Nuage incendiaire

Invocation du 8e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 45 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Un nuage tourbillonnant de fumée se manifeste, chargé de flammèches, sous forme d'une Sphère de 6 m de rayon centrée sur un point à portée. La zone du nuage présente une Visibilité nulle. Elle persiste pour toute la durée, à moins qu'un vent fort (comme celui engendré par *bourrasque*) la disperse.

Chaque créature prise dans le nuage à son apparition effectue un jet de sauvegarde de Dextérité, et subit 10d8 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Toute créature qui voit la Sphère se déplacer dans son espace, ou qui pénètre dans la Sphère ou y termine son tour est également soumise à ce JS. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

Le nuage s'éloigne de 3 m de vous au début de chacun de vos tours, dans la direction de votre choix.

Nuage nauséabond

Invocation du 3e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (un œuf pourri)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une Sphère d'un rayon de 6 m remplie de vapeurs nauséeuses jaunes, centrée sur un point à portée. Le nuage présente une Visibilité nulle. Le nuage flotte sur place pour toute la durée, à moins qu'un vent fort (comme celui engendré par *bourrasque*) le disperse.

Chaque créature qui commence son tour dans la Sphère doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de subir l'état Empoisonné jusqu'à la fin du tour en cours. Ainsi Empoisonnée, la créature ne peut pas entreprendre d'action ni d'action Bonus.

Nuée de dagues

Invocation du 2e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un fragment de verre)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous invoquez des dagues tournoyantes sous forme d'un Cube de 1,50 m dont l'origine est un point à portée. Chaque créature prise dans la zone subit 4d4 dégâts tranchants. Toute créature qui voit le Cube se déplacer dans son espace, ou qui pénètre dans le Cube ou y termine son tour subit également ces dégâts. Une même créature ne peut subir ces dégâts qu'une fois par tour.

À vos tours suivants, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour téléporter le Cube d'un maximum de 9 m.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 2d4 par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Nuée de météores

Évocation du 9e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 1,5 km
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Des orbes embrasés s'abattent au sol en quatre points différents que vous voyez à portée. Toute créature prise dans une Sphère d'un rayon de 12 m centrée sur l'un des quatre points effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit 20d6 dégâts de feu et 20d6 dégâts contondants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une créature prise dans les zones de plus d'une Sphère ardente n'est affectée qu'une fois.

Un objet non magique qui n'est porté par personne subit lui aussi les dégâts s'il est dans la zone d'effet du sort, et il s'embrase s'il est inflammable.

Œil du mage

Divination du 4e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une touffe de poils de chauve-souris)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous créez un œil invulnérable et Invisible à portée, qui flotte dans les airs pour toute la durée. Vous recevez mentalement des informations visuelles transmises par l'œil, qui voit dans toutes les directions. Il dispose en outre de la Vision dans le noir sur 9 m.

Par une action Bonus, vous pouvez déplacer l'œil d'un maximum de 9 m dans la direction de votre choix. Un obstacle solide bloque les déplacements de l'œil, mais celui-ci peut se glisser dans un interstice d'une largeur minimale de 2,5 cm.

Orbe chromatique

Évocation du 1er niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 50 po)
Durée : instantanée

Vous projetez un orbe d'énergie sur une cible à portée. Choisissez une énergie entre acide, feu, foudre, froid, poison et tonnerre pour composer l'orbe, puis effectuez un jet d'attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 3d8 dégâts du type retenu.

Si vous obtenez le même nombre sur au moins deux des d8, l'orbe rebondit vers une autre cible de votre choix dans un rayon de 9 m de la cible. Effectuez un jet d'attaque contre la nouvelle cible et un nouveau jet de dégâts. L'orbe ne rebondit pas une deuxième fois, sauf si vous avez lancé le sort par un emplacement du 2e niveau ou supérieur.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 1er. L'orbe est susceptible de rebondir autant de fois que le niveau de l'emplacement dépensé, une même créature ne pouvant être ciblée qu'une fois par incantation du sort.

Orientation

Divination du 6e niveau (Barde, Clerc, Druide)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (des accessoires de divination, comme des cartes ou des runes, d'une valeur minimale de 100 po)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 jour

Vous trouvez magiquement le chemin le plus direct jusqu'à un lieu que vous nommez. Vous devez connaître cet endroit et le sort échoue si le lieu nommé est sur un autre plan d'existence, est une destination mobile (comme une forteresse en mouvement) ou un endroit générique (comme « l'antre d'un dragon vert »).

Pour toute la durée et tant que vous êtes sur le même plan d'existence que la destination, vous savez quelle distance vous en sépare et dans quelle direction elle se trouve. Chaque fois que vous avez le choix entre plusieurs itinéraires, vous savez automatiquement lequel est le plus direct.

Parole divine

Évocation du 7e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action Bonus
Portée : 9 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous prononcez une parole porteuse de la puissance des Plans Supérieurs. Chaque créature que vous choisissez à portée effectue un jet de sauvegarde de Charisme. En cas

Une Ensorceleuse humaine réprimande des goules par les énergies imprévisibles d'un *orbe chromatique*

ZUZANNA WUZYK

d'échec, une cible dotée de 50 points de vie ou moins subit un effet qui dépend de ses points de vie actuels, comme indiqué sur la table Effets de parole divine. Quels que soient ses points de vie actuels, une cible Céleste, Élémentaire, Fée ou Fiélon qui rate son JS est renvoyée d'office dans son plan d'origine (s'il ne s'y trouve pas déjà) et ne peut revenir sur votre plan actuel pendant 24 heures, sauf par le biais du sort *souhait*.

Effets de parole divine

Points de vie	Effet
0–20	La cible meurt.
21–30	La cible subit les états Assourdi, Aveuglé et Étourdi pendant 1 heure
31–40	La cible subit les états Assourdi et Aveuglé pendant 10 minutes.
41–50	La cible subit l'état Assourdi pendant 1 minute.

Passage par les arbres

Invocation du 5e niveau (Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous recevez la faculté d'entrer dans un arbre et de vous y déplacer pour atteindre un autre arbre du même type distant d'un maximum de 150 m. Les deux arbres doivent être vivants et d'une catégorie de taille supérieure ou égale à la vôtre. Entrer dans un arbre nécessite d'y consacrer 1,50 m de déplacement. Vous prenez aussitôt conscience de la position de tous les autres arbres de la même essence dans un rayon de 150 m et, lors du déplacement qui vous permet de pénétrer dans l'arbre, vous avez alors le choix entre passer dans l'un de ces arbres ou ressortir par celui dans lequel vous venez d'entrer. Si vous consacrez 1,50 m de déplacement supplémentaire, vous apparaissez à l'endroit de votre choix dans un rayon de 1,50 m de l'arbre de destination. S'il ne vous reste aucun déplacement, vous réapparaissez dans un rayon de 1,50 m de l'arbre de départ.

Vous ne pouvez utiliser cette faculté de transport qu'une seule fois à chacun de vos tours. Vous devez terminer chaque tour à l'extérieur d'un arbre.

Voie végétale et passage par les arbres transforment la végétation en réseau de transport.

Passage sans trace

Abjuration du 2e niveau (Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (les cendres d'une feuille calcinée de gui)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous projetez pour toute la durée une aura de camouflage sous forme d'une Émanation de 9 m. Pour toute la durée, chaque créature que vous désignez dans un rayon de 9 m (y compris vous) bénéficie d'un bonus de +10 aux tests de Dextérité (Discrétion) et ne laisse pas de traces.

Passe-muraille

Transmutation du 5e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une pincée de graines de sésame)
Durée : 1 heure

Un passage se forme en un point que vous voyez sur une surface de bois, de plâtre ou de pierre (comme un mur, un plafond ou un sol) à portée, et persiste pour toute la durée. Vous choisissez les dimensions de l'ouverture : jusqu'à 1,50 m de large, 2,40 m de haut et 6 m de profondeur. Le passage n'engendre aucune instabilité dans la structure qui l'entoure.

Lorsque le passage disparaît, tous les objets et créatures qui s'y trouvent encore sont éjectés sans heurt dans les espaces inoccupés les plus proches de la surface affectée.

Pattes d'araignée

Transmutation du 2e niveau (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une goutte de bitume et une araignée)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Jusqu'à la fin du sort, une créature consentante que vous touchez reçoit la capacité de se déplacer dans toutes les directions le long des surfaces verticales, ainsi que sur les plafonds, tout en gardant les mains libres. La cible acquiert en outre une Vitesse d'escalade égale à sa Vitesse.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Peau d'écorce

Transmutation du 2e niveau (Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action Bonus
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une poignée d'écorce)
Durée : 1 heure

Vous touchez une créature consentante. Jusqu'à la fin du sort, la peau de la cible adopte un aspect d'écorce et sa classe d'armure passe à 17 si elle est inférieure à cette valeur.

Peau de pierre

Transmutation du 4e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (poudre de diamant d'une valeur minimale de 100 po, que le sort détruit)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

ROB ALEXANDER

Jusqu'à la fin du sort, une créature consentante que vous touchez physiquement a la Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

Perception bestiale

Divination du 2e niveau (Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action ou rituel
Portée : contact
Composantes : S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une Bête consentante. Pour toute la durée, vous pouvez percevoir par les sens de la Bête ainsi que par les vôtres. Quand vous percevez par le biais des sens de la Bête, vous bénéficiez de tous ses éventuels sens spéciaux.

Perturbations synaptiques

Enchantement du 5e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous provoquez une explosion d'énergies synaptiques en un point à portée. Chaque créature prise dans la Sphère de 6 m de rayon centrée sur ce point d'origine effectue un jet de sauvegarde d'Intelligence et subit 8d6 dégâts psychiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Les pensées d'une créature ayant raté son JS sont en outre perturbées pendant 1 minute. Pendant cet intervalle, elle lance 1d6 chaque fois qu'elle effectue un jet d'attaque ou un test de caractéristique, ou encore un JS Constitution visant à maintenir sa Concentration. Une cible ainsi affectée effectue un JS Intelligence à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Petite hutte de Léomund

Évocation du 3e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une bille de cristal)
Durée : 8 heures

Une Émanation de 3 m se manifeste autour de vous, mais reste sur place pour toute la durée. Le sort échoue à l'incantation si l'Émanation ne suffit pas à englober toutes les créatures de sa zone.

Les créatures et objets situés dans l'Émanation à l'incantation peuvent s'y déplacer librement, y entrer et en sortir. Tous les autres objets et créatures ne peuvent le traverser. Les sorts du 3e niveau et inférieur ne peuvent franchir l'Émanation et leurs effets ne peuvent la chevaucher.

L'atmosphère à l'intérieur de l'Émanation est sèche et agréable, quel que soit le temps à l'extérieur. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez rendre l'intérieur faiblement éclairé ou enténébré, sur commande (pas d'action requise). L'Émanation est opaque depuis l'extérieur, de la couleur de votre choix, mais elle est transparente depuis l'intérieur.

Le sort prend fin prématurément si vous quittez l'Émanation ou si vous le lancez à nouveau.

Pétrification

Transmutation du 6e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (une plume de cockatrice)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de transformer en pierre une créature que vous voyez à portée. La cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle subit l'état Entravé pour toute la durée. En cas de réussite, sa Vitesse tombe à 0 jusqu'au début de votre tour suivant. Les Artificiels réussissent automatiquement ce JS.

Une créature ainsi Entravée réitère le jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle se sauvegarde trois fois contre le sort, celui-ci prend fin. Si elle rate son JS trois fois, elle se transforme en pierre et reste soumise à l'état Pétrifié pour toute la durée. Ces réussites et échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs ; notez-les quelque part, jusqu'à ce que la cible atteigne un total de trois pour l'un ou l'autre.

Si vous maintenez votre Concentration sur ce sort pendant toute la durée possible, la cible est Pétrifiée jusqu'à ce que l'état soit éliminé par *restauration suprême* ou une magie équivalente.

Piqûre mentale

Enchantement mineur (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : 1 round

Vous tentez de picoter l'esprit d'une créature que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence sous peine de subir 1d6 dégâts psychiques et de soustraire 1d4 à son prochain jet de sauvegarde intervenant avant la fin de votre tour suivant.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d6), 11 (3d6) et 17 (4d6).

Le Barde Otto lance *portail* pour ouvrir un accès vers les Confins.

Poigne électrique

Évocation mineure (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

La foudre jaillit de vous vers une créature que vous tentez de toucher. Effectuez une attaque de sort au corps à corps contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d8 dégâts de foudre et ne peut pas effectuer d'attaque d'Opportunité jusqu'au début de son tour suivant.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d8), 11 (3d8) et 17 (4d8).

Portail

Invocation du 9e niveau (Clerc, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 5 000 po)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous invoquez un portail reliant un espace inoccupé que vous voyez à portée à un lieu précis sur un autre plan d'existence. Le portail se présente comme une ouverture circulaire dont le diamètre peut aller de 1,50 m à 6 m. Vous l'orientez dans la direction de votre choix. Le portail persiste pour toute la durée, sa destination étant visible par l'ouverture.

Le portail est doté d'une face avant et d'une face arrière, sur chaque plan où il apparaît. Emprunter le portail n'est possible que si on le franchit par sa face avant. Tout ce qui le franchit ainsi est aussitôt transporté sur l'autre plan, pour apparaître dans l'espace inoccupé le plus proche du portail.

Les divinités et autres souverains planaires peuvent empêcher les portails engendrés par ce sort de s'ouvrir en leur présence, voire où que ce soit en leur domaine.

À l'incantation du sort, vous pouvez prononcer le nom d'une créature donnée (un pseudonyme, un titre ou un surnom ne suffisent pas). Si cette créature se trouve sur un plan autre que celui que vous occupez, le portail s'ouvre à proximité de la créature et la transporte jusqu'à l'espace inoccupé le plus proche du portail, sur votre plan. Vous n'avez nulle emprise particulière sur la créature, qui est libre d'agir à l'appréciation du MD. Elle peut ainsi s'en aller, vous attaquer ou vous aider.

Portail arcanique

Invocation du 6e niveau (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 150 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez des portails de téléportation reliés. Choisissez deux espaces inoccupés que vous voyez, de taille G et au sol, l'un d'eux étant à portée et l'autre dans un rayon de 3 m

Michele Giorgi

de vous. Un portail circulaire s'ouvre dans chacun de ces espaces et y reste pour toute la durée.

Les portails se présentent comme des cercles luisants en deux dimensions, remplis d'une brume opaque. Ils flottent quelques centimètres au-dessus du sol, auquel ils sont perpendiculaires.

Chaque portail n'est ouvert que d'un côté (que vous choisissez). Tout ce qui franchit le côté ouvert d'un portail ressort aussitôt par le côté ouvert de l'autre portail, comme si les deux étaient adjacents. Par une action Bonus, vous pouvez changer l'orientation des côtés ouverts.

Porte dimensionnelle

Invocation du 4e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 150 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous vous téléportez en un lieu à portée. Vous arrivez précisément à l'endroit désiré. Il peut s'agir d'un lieu que vous voyez, que vous visualisez ou dont vous pouvez spécifier la distance et la direction, comme « 60 m directement en contrebas » ou « en montant vers le nord-ouest à 45 degrés sur 90 m ».

Vous pouvez aussi téléporter une créature consentante. Celle-ci doit se trouver dans un rayon de 1,50 m de vous quand vous vous téléportez, et réapparaît dans un rayon de 1,50 m de votre espace de destination.

Si le sort est censé vous transporter (ou l'autre créature) en un lieu déjà occupé par une créature ou complètement obstrué par un ou plusieurs objets, vous et toute créature qui vous accompagne subissez chacun 4d6 dégâts de force et le sort ne vous téléporte pas.

Possession

Nécromancie du 6e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une gemme, un cristal ou un reliquaire d'une valeur minimale de 500 po)
Durée : jusqu'à dissipation

Votre corps sombre en catatonie tandis que votre âme le quitte pour pénétrer dans le récipient ayant servi de composante matérielle. Tant que votre âme occupe ce contenant, vous restez conscient de l'environnement comme si vous occupiez l'espace du récipient. Vous ne pouvez pas vous déplacer ni jouer de Réactions. La seule action que vous puissiez entreprendre consiste à projeter votre âme à une distance maximale de 30 m du récipient, soit en reprenant possession de votre corps (ce qui met un terme au sort) soit en tentant de posséder un autre corps Humanoïde.

Vous pouvez tenter de posséder tout Humanoïde dans un rayon de 30 m de vous, à condition de le voir (les créatures protégées par le sort *cercle magique* ou *protection contre le mal et le bien* ne peuvent pas être possédées). La cible effectue un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, votre âme se transporte dans le corps de la cible et l'âme de celle-ci se retrouve séquestrée dans le récipient. En cas de réussite, la cible résiste à votre tentative de possession et vous devez attendre 24 heures pour essayer à nouveau de la posséder.

Une fois que vous possédez le corps d'une créature, vous la contrôlez. Vos points de vie et dés de vie, vos valeurs de Force, Dextérité et Constitution, votre Vitesse et vos sens sont remplacés par ceux de la créature. Vous conservez pour le reste votre profil.

De son côté, l'âme de la créature possédée peut percevoir l'environnement depuis le récipient en usant de ses propres sens, mais elle ne peut pas se déplacer et subit l'état Neutralisé.

Tant que vous possédez un corps, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour quitter le corps hôte et retourner dans le récipient si celui-ci se trouve dans un rayon de 30 m, l'âme de la créature hôte retrouvant alors son corps. Si le corps hôte meurt alors que vous le possédez, la créature meurt et vous effectuez un jet de sauvegarde de Charisme contre votre propre DD de sauvegarde des sorts. En cas de réussite, vous retournez dans le récipient si celui-ci se trouve dans un rayon de 30 m. Dans le cas contraire, vous mourez.

Si le contenant est détruit ou que le sort prend fin, votre âme retrouve votre corps. Si votre corps est distant de plus de 30 m de vous ou s'il est « mort », vous mourez. Si l'âme d'une autre créature occupe le récipient lorsqu'il est détruit, l'âme de celle-ci retrouve son corps s'il est vivant et dans un rayon de 30 m d'elle. Sans cela, la créature meurt.

Le récipient est détruit quand le sort prend fin.

Poussière d'étoile

Évocation mineure (Barde, Druide)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous projetez une particule de lumière vers une créature ou un objet à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d8 dégâts radiants et, jusqu'à la fin de votre tour suivant, elle émet une Lumière faible dans un rayon de 3 m et ne peut bénéficier de l'état Invisible.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d8), 11 (3d8) et 17 (4d8).

Préméditation

Abjuration du 6e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une statuette en ivoire incrustée de gemmes, à votre image, d'une valeur minimale de 1 500 po)
Durée : 10 jours

Choisissez un sort du 5e niveau ou inférieur que vous pouvez lancer, dont le temps d'incantation est d'une action et qui peut vous cibler. Vous lancez le sort concerné, qu'on appellera « sort prémédité », dans le cadre de l'incantation de *préméditation*, et acquittez les emplacements des deux sorts. Le sort prémédité n'agit toutefois pas aussitôt. Au lieu de cela, il ne prendra effet que lorsqu'un déclencheur précis

se présentera. Vous décrivez ce déclencheur à l'incantation des deux sorts. Exemple : une *préméditation* lancée en conjonction avec *respiration aquatique* pourrait stipuler que *respiration aquatique* prendra effet lorsque vous serez englouti par les eaux ou un liquide comparable.

Le sort prémédité prend effet aussitôt après que les conditions sont réunies pour la première fois, que vous le vouliez ou non, puis la *préméditation* prend fin.

Le sort prémédité ne prend effet que sur vous, même s'il est susceptible d'avoir d'autres cibles en temps normal. Vous ne pouvez recourir qu'à un sort de *préméditation* à la fois. Si vous relancez ce sort, la *préméditation* qui vous affectait déjà prend fin. La *préméditation* prend également fin si sa composante matérielle n'est plus sur vous.

Prémonition

Divination du 9e niveau (Barde, Druide, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une plume de colibri)
Durée : 8 heures

Vous touchez physiquement une créature consentante pour lui octroyer la faculté d'entrevoir l'avenir immédiat. Pour toute la durée, la cible a l'Avantage aux Tests d20 et les autres créatures subissent le Désavantage aux jets d'attaque contre elle. Le sort prend fin prématurément si vous le lancez à nouveau.

Présence royale de Yolane

Enchantement du 5e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un diadème miniature)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous vous enveloppez d'une prestance surnaturelle sous forme d'une Émanation de 3 m. Chaque fois que l'Émanation pénètre dans l'espace d'une créature que vous voyez, ainsi que chaque fois qu'une créature que vous voyez pénètre dans l'Émanation ou y termine son tour, vous pouvez la contraindre à un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la cible subit 4d6 dégâts psychiques, ainsi que l'état À terre, et vous pouvez la repousser d'un maximum de 3 m. En cas de réussite, la cible subit uniquement la moitié de ces dégâts. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

Prestidigitation

Transmutation mineure (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 3 m
Composantes : V, S
Durée : jusqu'à 1 heure

Vous produisez un effet magique à portée. Choisissez l'effet parmi les options ci-après. Si vous lancez ce sort plusieurs fois, vous pouvez faire coexister jusqu'à trois de ces effets non instantanés.

Effet sensoriel. Vous produisez un effet sensoriel instantané et inoffensif, comme une pluie d'étincelles, une petite rafale, quelques notes de musique ou une odeur étrange.

Jeu avec le feu. Vous allumez ou éteignez une bougie, une torche ou un petit feu de camp, en un instant.

Nettoyage ou maculage. Vous nettoyez ou souillez en un instant un objet dont le volume ne dépasse pas 30 litres (ou 0,03 m3).

Sensation mineure. Vous refroidissez, réchauffez ou parfumez de la matière inerte pendant 1 heure, à condition que son volume ne dépasse pas 30 litres (ou 0,03 m3).

Marque magique. Vous faites apparaître pendant 1 heure, sur un objet ou une surface, une couleur, une petite marque ou un symbole.

Création mineure. Vous créez une babiole non magique ou une image illusoire qui tient dans votre main. Elle persiste jusqu'à la fin de votre tour suivant. Une telle babiole ne peut pas infliger de dégâts et n'a aucune valeur monétaire.

Prière de guérison

Abjuration du 2e niveau (Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 9 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Un maximum de cinq créatures que vous choisissez parmi celles qui restent à portée pendant toute l'incantation reçoivent les bénéfices d'un Repos court et récupèrent chacune 2d8 points de vie. Une créature qui profite de ce sort doit terminer un Repos long pour pouvoir en profiter à nouveau.

Emplacement de niveau supérieur. Les soins augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Projectile magique

Évocation du 1er niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous créez trois traits de force magique et scintillante. Chaque projectile heurte une créature de votre choix parmi celles que vous voyez à portée. Un projectile inflige 1d4 + 1 dégâts de force à sa cible. Les traits frappent tous simultanément, sachant que vous pouvez viser une seule créature ou plusieurs.

Emplacement de niveau supérieur. Le sort produit un trait supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Projection astrale

Nécromancie du 9e niveau (Clerc, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : 3 m
Composantes : V, S, M (pour chaque cible affectée, une hyacinthe d'une valeur minimale de 1 000 po et un lingot d'argent ouvragé d'une valeur minimale de 100 po, composantes que le sort détruit)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous et un maximum de huit créatures consentantes à portée projetez vos corps astraux dans le Plan Astral (le sort prend aussitôt fin si vous occupez déjà ce plan). Le corps abandonné par chaque cible reçoit l'état Inconscient, dans un état d'animation suspendue ; il n'a pas besoin de s'alimenter ni de respirer et ne vieillit pas.

Le corps astral d'une cible ressemble en tout point à sa forme mortelle et reprend son profil de jeu, ainsi que ses biens. La différence principale réside dans l'ajout d'une cordelette d'argent qui part d'un point entre les omoplates de la forme astrale. Ce lien n'est plus visible au bout de 30 cm. Si la cordelette est sectionnée, ce qui ne peut arriver que lorsqu'un effet le mentionne spécifiquement, le corps de la cible et la forme astrale meurent aussitôt.

La forme astrale d'une cible peut voyager dans le Plan Astral. Dès qu'une forme astrale quitte ce plan, le corps de la cible et ses biens remontent le long de la corde argentée, et la cible reprend possession de son corps sur le nouveau plan.

Tous les dégâts et effets qui s'appliquent à une forme astrale ne concernent aucunement le corps physique de la cible, et réciproquement. Si le corps d'origine d'une cible ou sa forme astrale tombe à 0 point de vie, le sort prend fin pour elle. Le sort prend fin pour toutes les cibles si vous consacrez l'action Magie à le révoquer.

Quand le sort prend fin pour une cible qui n'est pas morte, celle-ci réapparaît dans son corps et émerge de son animation suspendue.

Protection contre l'énergie

Abjuration du 3e niveau (Clerc, Druide, Ensorceleur, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Pour toute la durée, la créature consentante que vous touchez bénéficie de la Résistance à un type de dégâts de votre choix entre : acide, feu, foudre, froid et tonnerre.

Protection contre le mal et le bien

Abjuration du 1er niveau (Clerc, Druide, Magicien, Occultiste, Paladin)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une flasque d'eau bénite d'une valeur minimale de 25 po, que le sort détruit)
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort, une créature consentante que vous touchez physiquement est protégée contre les créatures des types suivants : Aberrations, Célestes, Élémentaires, Fées, Fiélons et Morts-vivants. Cette protection octroie plusieurs bénéfices. Les créatures concernées ont le Désavantage aux jets d'attaque contre la cible. Elles ne peuvent pas posséder la cible, ni lui infliger les états Charmé et Effrayé. Si la cible est déjà Charmée, Effrayée ou possédée par une telle créature, elle a l'Avantage aux nouveaux jets de sauvegarde contre l'effet correspondant.

Protection contre la mort

Abjuration du 4e niveau (Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 8 heures

Vous touchez une créature pour la préserver de la mort. La première fois que la cible est censée tomber à 0 point de vie avant la fin du sort, elle se retrouve en fait à 1 point de vie, puis le sort prend fin.

Si ce sort est toujours actif alors que la cible est soumise à un effet censé la tuer sur le coup sans lui infliger de dégâts, cet effet est annulé en ce qui la concerne, et le sort prend fin.

Protection contre le poison

Abjuration du 2e niveau (Clerc, Druide, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Vous touchez physiquement une créature pour mettre fin sur elle à l'état Empoisonné. Pour toute la durée, la cible a l'Avantage aux jets de sauvegarde pour éviter l'état Empoisonné ou y mettre fin, et bénéficie de la Résistance aux dégâts de poison.

Protections et sceaux

Abjuration du 6e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (sceptre en argent d'une valeur minimale de 10 po)
Durée : 24 heures

Vous créez une barrière qui protège un espace au sol d'une surface maximale de 225 mètres carrés. La zone protégée peut atteindre 6 m de haut et se présenter comme une zone carrée de 15 m de côté, cent carrés de 1,50 m de côté ou vingt-cinq carrés contigus de 3 m de côté.

À l'incantation du sort, vous pouvez spécifier quels individus ne seront pas affectés par les effets du sort. Vous pouvez également définir un mot de passe immunisant contre ces effets l'individu qui le prononce dans un rayon de 1,50 m de la zone protégée.

Le sort crée les effets ci-après au sein de la zone protégée. *Dissipation de la magie* n'a en soi aucun effet sur *protections et sceaux*, mais chacun des effets suivants peut être dissipé. Si ces quatre effets sont dissipés, *protections et sceaux* prend fin. Si vous lancez quotidiennement ce sort sur la même zone pendant 365 jours, il y persiste jusqu'à ce que tous ses effets soient dissipés.

Un Clerc humain lance *rappel à la vie* pour ramener un compagnon d'aventure d'entre les morts.

Couloirs. La brume envahit les couloirs protégés, dans lesquels la Visibilité devient nulle. De plus, à chaque intersection ou embranchement qui présente un choix de direction, toute créature autre que vous a 50 % de chances de croire qu'elle a pris une direction autre que celle qu'elle a réellement empruntée, voire radicalement opposée.

Escaliers. Tous les escaliers de la zone protégée sont envahis de filandres de la première à la dernière marche (équivalent du sort *toile d'araignée*). Tant que persiste le sort *protections et sceaux*, cette masse filandreuse se reconstitue en 10 minutes si on la détruit.

Portes. Toutes les portes de la zone protégée sont magiquement verrouillées, comme si elles étaient condamnées par le sort *verrou magique*. De plus, vous pouvez assortir un maximum de dix portes d'une illusion afin qu'elles passent pour de simples pans de mur.

Autres effets du sort. Appliquez l'un des effets magiques suivants à la zone protégée :

- *Lumières dansantes* dans quatre couloirs, avec une séquence simple que les lumières répètent tant que le sort persiste
- *Bouche magique* en deux endroits
- *Nuage nauséabond* en deux endroits (les vapeurs se reconstituent en 10 minutes si dispersées alors que persiste *protections et sceaux*)
- *Bourrasque* dans un couloir (le vent y souffle de manière continue tant que le sort persiste)
- *Suggestion* dans un carré de 1,50 m de côté ; toute créature qui pénètre dans ce carré reçoit mentalement la suggestion

Purification de la nourriture et de l'eau

Transmutation du 1er niveau (Clerc, Druide, Paladin)

Temps d'incantation : action ou rituel
Portée : 3 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous purgez de tout poison et pourriture les aliments et boissons dans une Sphère de 1,50 m de rayon centrée sur un point à portée.

Quête

Enchantement du 5e niveau (Barde, Clerc, Druide, Magicien, Paladin)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : 30 jours

Vous intimez un ordre verbal à une créature que vous voyez à portée, pour la contraindre à accomplir une tâche ou l'empêcher d'exécuter certains actes que vous définissez. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Charmé pour toute la durée du sort. Elle réussit automatiquement ce JS si elle n'est pas en mesure de comprendre votre ordre.

POLAR ENGINE

Tant que la créature est ainsi Charmée, elle subit 5d10 dégâts psychiques quand elle se conduit directement à l'encontre de vos instructions. Elle ne peut pas subir ces dégâts plus d'une fois par jour.

Vous pouvez donner n'importe quel ordre, en dehors d'une tâche dont l'issue serait forcément fatale à la cible. Si l'instruction intimée est suicidaire, le sort prend fin.

Les sorts *délivrance des malédictions*, *restauration suprême* et *souhait* mettent chacun fin à ce sort.

Emplacement de niveau supérieur. Avec un emplacement du 7e ou 8e niveau, la durée est de 365 jours. Avec un emplacement du 9e niveau, le sort persiste jusqu'à ce qu'un des sorts cités plus haut y mette fin.

Rappel à la vie

Nécromancie du 5e niveau (Barde, Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 500 po, que le sort détruit)
Durée : instantanée

D'un contact, vous ramenez à la vie une créature qui n'était pas un Mort-vivant quand elle est morte et dont la mort remonte à un maximum de 10 jours.

La créature est ramenée à la vie avec 1 point de vie. Ce sort neutralise également tous les poisons qui affectaient la créature au moment de mourir.

Ce sort referme toutes les blessures mortelles, mais ne fait pas repousser l'anatomie manquante. Si la créature a perdu une partie de son anatomie ou des organes essentiels à sa survie ; sa tête par exemple, le sort échoue automatiquement.

Revenir d'entre les morts demeure une épreuve. La cible subit un malus de −4 aux Tests d20. Chaque fois qu'elle termine un Repos long, ce malus diminue de 1, jusqu'à ce qu'il tombe à 0.

Rayon affaiblissant

Nécromancie du 2e niveau (Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon débilitant jaillit de vous vers une créature à portée. La cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas de réussite, la cible a le Désavantage à son prochain jet d'attaque intervenant avant le début de votre tour suivant.

En cas d'échec, elle a le Désavantage à tous ses Tests d20 basés sur la Force, pour toute la durée. Tout du long, elle soustrait aussi 1d8 à tous ses jets de dégâts. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme au sort en cas de réussite.

Rayon ardent

Évocation du 2e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous projetez trois rayons de flammes. Vous pouvez cibler une seule cible à portée ou bien plusieurs. Effectuez une attaque de sort à distance pour chaque rayon. Une attaque qui touche sa cible lui inflige 2d6 dégâts de feu.

Emplacement de niveau supérieur. Vous produisez un rayon supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Rayon empoisonné

Nécromancie du 1er niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous dardez un rayon verdâtre vers une créature à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 2d8 dégâts de poison, ainsi que l'état Empoisonné jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Rayon de givre

Évocation mineure (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Un rayon de lueur zébrée bleuâtre et glaciale file vers une créature à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d8 dégâts de froid et sa Vitesse est réduite de 3 m jusqu'au début de votre tour suivant.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d8), 11 (3d8) et 17 (4d8).

Rayon de lune

Évocation du 2e niveau (Druide)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (une feuille de cocculus)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Un large rayon de lueur argentée ténue plonge sous forme d'un Cylindre de 1,50 m de rayon et 12 m de haut, centré sur un point à portée. Jusqu'à la fin du sort, le Cylindre est empli de Lumière faible et vous pouvez entreprendre l'action Magie à vos tours suivants pour déplacer le Cylindre d'un maximum de 18 m.

Lorsque le Cylindre apparaît, toute créature prise à l'intérieur effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle subit 2d10 dégâts radiants et, si elle est métamorphosée (par le sort *métamorphose*, par exemple), elle reprend sa forme véritable et ne peut plus en changer tant qu'elle reste dans le Cylindre. En cas de réussite, la créature subit uniquement la moitié de ces dégâts. Toute créature qui voit la zone du sort se déplacer dans son espace, ou qui pénètre dans la zone ou y termine son tour est également soumise à ce JS. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Rayon de soleil

Évocation du 6e niveau (Clerc, Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une loupe)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous projetez un rayon de soleil sous forme d'une Ligne de 18 m de long et 1,50 m de large. Chaque créature prise dans la Ligne effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle subit 6d8 dégâts radiants, ainsi que l'état Aveuglé jusqu'au début de votre tour suivant. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts.

Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour produire une nouvelle Ligne de radiance.

Pour toute la durée, un point de radiance brille juste au-dessus de vous. Il émet une Lumière vive sur un rayon de 9 m et une Lumière faible sur 9 m de plus. Cette lumière est celle du soleil.

Rayon traçant

Évocation du 1er niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : 1 round

Vous projetez un trait de lumière vers une créature à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 4d6 dégâts radiants et le prochain jet d'attaque effectué contre elle avant la fin de votre tour suivant a l'Avantage.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Régénération

Transmutation du 7e niveau (Barde, Clerc, Druide)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un moulin à prières)
Durée : 1 heure

Une créature que vous touchez physiquement récupère 4d8 + 15 points de vie. Pour toute la durée, la cible récupère 1 point de vie au début de chacun de ses tours et les parties sectionnées de son anatomie repoussent en 2 minutes.

Réincarnation

Nécromancie du 5e niveau (Druide)

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (des huiles rares d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort détruit)
Durée : instantanée

Vous touchez physiquement un Humanoïde mort ou l'un de ses restes. Si la créature n'est pas morte depuis plus de 10 jours, le sort forme un nouveau corps et appelle son âme pour prendre possession de ce corps. Lancez 1d10 en consultant la table suivante pour déterminer l'espèce du nouveau corps ou laissez le MD choisir directement une espèce jouable.

1d10	Espèce	1d10	Espèce
1	Aasimar	6	Halfelin
2	Drakéide	7	Humain
3	Elfe	8	Nain
4	Gnome	9	Orc
5	Goliath	10	Tieffelin

La créature réincarnée, qui fait les choix proposés par la description de l'espèce, se souvient de son ancienne vie et de ses expériences. Elle conserve les capacités dont elle disposait sous sa forme d'origine, si ce n'est qu'elle perd les traits de l'ancienne forme et acquiert ceux de la nouvelle.

Réparation

Transmutation mineure (Barde, Clerc, Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (deux magnétites)
Durée : instantanée

Ce sort répare une dégradation (déchirure ou bris) sur l'objet que vous touchez, comme un maillon de chaîne brisé, une clef en deux morceaux, une cape déchirée ou une outre percée. Tant que la dégradation ne dépasse pas 30 cm dans quelque dimension que ce soit, vous la réparez et il n'en reste nulle trace.

Ce sort peut réparer la structure physique d'un objet magique, mais il ne lui rendra pas sa magie.

Les sorts comme *respiration aquatique* et *marche sur l'onde* facilitent les visites des lieux où règne l'eau.

Repli expéditif

Transmutation du 1er niveau (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action Bonus
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous entreprenez l'action Pointe et, jusqu'à la fin du sort, vous pouvez entreprendre cette même action par une action Bonus.

Représailles infernales

Évocation du 1er niveau (Occultiste)

Temps d'incantation : Réaction, que vous jouez lorsqu'une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m vous inflige des dégâts.
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

La créature qui vous a infligé des dégâts se retrouve un court instant cernée de flammes vertes. Elle effectue un jet de sauvegarde de Dextérité, et subit 2d10 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Résistance

Abjuration mineure (Clerc, Druide)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez physiquement une créature consentante en choisissant un type de dégâts entre : acide, contondants, feu, foudre, froid, nécrotiques, perforants, poison, radiants, tonnerre et tranchants. Quand la créature subit des dégâts du type retenu avant la fin du sort, elle réduit les dégâts subis de 1d4. Une même créature ne peut bénéficier qu'une fois par tour de ce sort.

Respiration aquatique

Transmutation du 3e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action ou rituel
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un court roseau)
Durée : 24 heures

Ce sort octroie la faculté de respirer sous l'eau à un maximum de dix créatures consentantes que vous choisissez à portée, jusqu'à la fin du sort. Les créatures affectées conservent leurs autres modes respiratoires.

ANDREW MAR

Restauration partielle

Abjuration du 2e niveau (Barde, Clerc, Druide, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action Bonus
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous touchez physiquement une créature pour mettre fin à un état qui l'affecte parmi : Assourdi, Aveuglé, Empoisonné et Paralysé.

Restauration suprême

Abjuration du 5e niveau (Barde, Clerc, Druide, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (poudre de diamant d'une valeur minimale de 100 po, que le sort détruit)
Durée : instantanée

Vous touchez physiquement une créature pour lui retirer magiquement l'un des effets suivants :

- 1 niveau d'Épuisement
- L'état Charmé ou Pétrifié
- Une malédiction, y compris l'Harmonisation éventuelle de la cible avec un objet magique maudit
- Toute réduction de l'une des valeurs de caractéristique de la cible
- Toute réduction du maximum de points de vie de la cible

Résurrection

Nécromancie du 7e niveau (Barde, Clerc)

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort détruit)
Durée : instantanée

D'un contact, vous ramenez à la vie une créature dont la mort ne remonte pas à plus d'un siècle, qui n'est pas morte de vieillesse et n'était pas un Mort-vivant au moment de mourir.

La créature revient à la vie avec tous ses points de vie. Ce sort neutralise également tous les poisons qui affectaient la créature au moment de mourir. Ce sort referme toutes les blessures mortelles et restitue l'anatomie manquante.

Revenir d'entre les morts demeure une épreuve. La cible subit un malus de −4 aux Tests d20. Chaque fois qu'elle termine un Repos long, ce malus diminue de 1, jusqu'à ce qu'il tombe à 0.

L'incantation de ce sort s'avère éreintante lorsqu'il s'agit de ramener à la vie une créature morte depuis 365 jours ou plus. Tant que vous n'avez pas terminé de Repos long, vous ne pouvez plus lancer de sort et vous avez le Désavantage aux Tests d20.

Un Druide humain lance *Restauration partielle* pour apaiser les souffrances d'une amie empoisonnée au combat.

Résurrection suprême

Nécromancie du 9e niveau (Clerc, Druide)

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (au moins 25 000 po de diamants, que le sort détruit)
Durée : instantanée

Vous touchez une créature morte depuis un maximum de 200 ans pour quelque raison que ce soit, hormis de vieillesse. La créature est ranimée avec tous ses points de vie.

Ce sort referme toutes les plaies, neutralise tous les poisons, soigne toutes les maladies magiques et lève toutes les malédictions qui affectaient la cible à sa mort. Il remplace les organes et membres endommagés ou manquants. Si la créature était un Mort-vivant, elle retrouve sa forme de vivant.

Le sort peut fournir un nouveau corps si celui d'origine n'existe plus, auquel cas vous devez prononcer le nom de la créature. Celle-ci apparaît en un espace inoccupé que vous choisissez dans un rayon de 3 m de vous.

Retour à la vie

Nécromancie du 3e niveau (Clerc, Druide, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 300 po, que le sort détruit)
Durée : instantanée

Vous touchez une créature morte dans la minute qui vient de s'écouler. La créature est ramenée à la vie avec 1 point de vie. Ce sort ne peut pas affecter une créature morte de vieillesse, pas plus qu'il ne restitue l'anatomie manquante.

Sanctification

Abjuration du 5e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : 24 heures
Portée : contact
Composantes : V, S, M (encens d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort détruit)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous touchez un point pour investir la zone environnante de pouvoir sacré ou impie. Le rayon de la zone peut atteindre 18 m, le sort échouant si ce rayon chevauche une zone déjà affectée par le sort *sanctification*. La zone affectée présente les effets suivants.

Barrière sanctifiée. Choisissez un ou plusieurs types parmi les suivants : Aberrations, Célestes, Élémentaires, Fées, Fiélons et Morts-vivants. Les créatures des types retenus ne peuvent pénétrer volontairement dans la zone, et toute créature possédée, Charmée ou Effrayée par de telles créatures ne l'est plus tant qu'elle reste dans la zone.

Effet supplémentaire. Vous liez un effet supplémentaire à la zone, parmi ceux de la liste suivante :

Courage. Les créatures des types retenus ne peuvent recevoir l'état Effrayé tant qu'elles sont dans la zone.
Don des langues. Les créatures des types retenus peuvent communiquer avec toute autre créature présente dans la zone, même si elles ne parlent aucune langue en commun.
Interférence extradimensionnelle. Les créatures des types retenus ne peuvent pas entrer dans la zone ni en sortir par téléportation ni en recourant au voyage interplanaire.
Lumière du jour. Une Lumière vive emplit la zone. Les Ténèbres magiques créées par des sorts de niveau inférieur à celui de ce sort ne peuvent pas occulter cette lumière.
Repos paisible. Les dépouilles enterrées dans la zone ne peuvent pas être transformées en Morts-vivants.
Résistance. Tant qu'elles sont dans la zone, les créatures des types retenus bénéficient de la Résistance à un type de dégâts de votre choix.
Silence. Aucun son ne peut émaner de l'intérieur de la zone ni y pénétrer.
Ténèbres. Les Ténèbres envahissent la zone. Les lumières ordinaires, ainsi que les lumières magiques créées par des sorts de niveau inférieur à celui de ce sort ne peuvent pas éclairer la zone.
Terreur. Les créatures des types retenus ne peuvent subir l'état Effrayé tant qu'elles sont dans la zone.
Vulnérabilité. Tant qu'elles sont dans la zone, les créatures des types retenus subissent la Vulnérabilité à un type de dégâts de votre choix.

Sanctuaire

Abjuration du 1er niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action Bonus
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un éclat de verre issu d'un miroir)
Durée : 1 minute

Vous protégez une créature à portée. Jusqu'à la fin du sort, toute créature qui cible la créature protégée avec un jet d'attaque ou un sort nuisible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi elle doit choisir une autre cible pour ne pas perdre l'attaque ou le sort. Ce sort ne protège pas la créature contre les zones d'effet. Le sort prend fin pour la créature protégée si elle effectue un jet d'attaque, lance un sort ou inflige des dégâts.

Sanctuaire privé de Mordenkainen

Abjuration du 4e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (une feuille de plomb)
Durée : 24 heures

Vous sécurisez magiquement une zone à portée. La zone est un Cube dont l'arête peut aller de 1,50 m à 30 m. Le sort persiste pour toute la durée.

MARTIN MOTTET

Le sort *scrutation* permet à un Barde gnome de garder le contact avec ses amis et parents de par le monde.

À l'incantation du sort, vous décidez quel genre de sécurité octroie le sort, en choisissant autant de propriétés souhaitées parmi les suivantes :

- Les sons ne franchissent pas le périmètre de la zone protégée.
- Le périmètre de la zone protégée apparaît sombre et brumeux, ce qui empêche de voir au travers (y compris avec la Vision dans le noir).
- Les capteurs créés par les sorts de Divination ne peuvent ni apparaître à l'intérieur de la zone protégée ni franchir son périmètre.
- Les créatures de la zone ne peuvent pas être ciblées par les sorts de Divination.
- Rien ne peut se téléporter dans la zone protégée ou hors d'elle.
- Le voyage planaire est bloqué au sein de la zone protégée.

Lancer ce sort quotidiennement au même endroit pendant 365 jours fait persister le sort jusqu'à dissipation.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez augmenter l'arête du Cube de 30 m par niveau d'emplacement au-delà du 4e.

Saut

Transmutation du 1er niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action Bonus
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une patte arrière de sauterelle)
Durée : 1 minute

Vous touchez une créature consentante. Une fois à chacun de ses tours jusqu'à la fin du sort, la créature peut sauter d'un maximum de 9 m en dépensant 3 m de déplacement.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Scrutation

Divination du 5e niveau (Barde, Clerc, Druide, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un focaliseur d'une valeur minimale de 1 000 po, comme une boule de cristal, un miroir en argent ou une vasque remplie d'eau bénite)
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous voyez et entendez une créature de votre choix, située sur le même plan d'existence que vous. La cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse, modifié par votre connaissance de la créature et le genre de lien physique que vous entretenez avec elle (voir les tables ci-après). La cible ignore contre quoi s'effectue le JS, et ressent juste une forme de malaise.

Votre connaissance de la cible est...	Modificateur au JS
indirecte (vous avez entendu parler d'elle)	+5
directe (vous l'avez rencontrée)	+0
intime (vous la connaissez)	–5

Vous disposez...	Modificateur au JS
de son portrait ou autre représentation	–2
d'un vêtement ou autre bien personnel	–4
d'un élément anatomique, mèche de cheveux ou rognure d'ongle	–10

En cas de JS réussi, la cible n'est pas affectée et vous ne pouvez plus réutiliser ce sort sur elle pendant 24 heures.

En cas d'échec, le sort crée un capteur Invisible et intangible dans un rayon de 3 m de la cible. Vous voyez et entendez par l'intermédiaire du capteur comme si vous y étiez. Le capteur se déplace avec la cible, en restant dans un rayon de 3 m d'elle pour toute la durée. Pour qui perçoit le capteur, celui-ci apparaît comme un orbe lumineux de la taille de votre poing.

Plutôt qu'une créature, vous pouvez cibler un lieu que vous avez déjà vu. Ce faisant, le capteur apparaît à l'endroit désigné et ne bouge plus.

Serviteur invisible

Invocation du 1er niveau (Barde, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action ou rituel
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un bout de ficelle et un morceau de bois)
Durée : 1 heure

Le sort crée une force de taille M, Invisible, dépourvue de conscience et de forme, qui accomplit des tâches rudimentaires sous vos ordres jusqu'à la fin du sort. Le serviteur se matérialise au sol, en un espace inoccupé à portée. Il est doté d'un CA de 10, de 1 point de vie, d'une Force de 2, et ne peut pas effectuer d'attaques. S'il tombe à 0 point de vie, le sort prend fin.

À chacun de vos tours, vous pouvez par une action Bonus ordonner mentalement au serviteur de se déplacer d'un maximum de 4,50 m et d'interagir avec un objet. Le serviteur peut accomplir des tâches rudimentaires à la portée d'un humain, comme aller chercher des objets, nettoyer, réparer, repasser les vêtements, allumer un feu ou servir les repas et la boisson. Une fois l'instruction reçue, le serviteur s'attèle à la tâche de son mieux jusqu'à l'avoir accomplie, puis attend vos prochaines directives.

Si vous lui assignez une tâche qui lui demande de s'éloigner de plus de 18 m de vous, le sort prend fin.

Silence

Illusion du 2e niveau (Barde, Clerc, Rôdeur)

Temps d'incantation : action ou rituel
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour toute la durée, nul son ne peut être produit dans une Sphère de 6 m de rayon centrée sur un point que vous choisissez à portée. Les créatures et objets entièrement compris dans la Sphère ont l'Immunité contre les dégâts de tonnerre ; les créatures y subissent l'état Assourdi. Il est impossible de lancer un sort doté d'une composante verbale depuis l'intérieur de cette Sphère.

Simulacre

Illusion du 7e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : 12 heures
Portée : contact
Composantes : V, S, M (poudre de rubis d'une valeur minimale de 1 500 po, que le sort détruit)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous façonnez un simulacre d'une Bête ou d'un Humanoïde qui se trouve dans un rayon de 3 m pendant tout le temps d'incantation du sort. Vous terminez l'incantation en touchant physiquement la créature en même temps qu'un tas de neige ou de glace de même taille que la créature, le tas prenant alors la forme du simulacre ; une nouvelle créature. Il reprend le profil de la créature d'origine au moment de l'incantation, si ce n'est qu'il s'agit d'un Artificiel, que son maximum de points de vie est moitié moindre et qu'il ne peut pas lancer de sorts.

Le simulacre est Amical envers vous et les créatures que vous désignez. Il obéit à vos ordres et agit à votre tour au combat. Le simulacre ne peut pas gagner de niveaux ni prendre de Repos, courts ou longs.

Si le simulacre subit des dégâts, le seul moyen de lui restituer des points de vie consiste à le réparer lors d'un Repos long de votre part, durant lequel vous devez dépenser des composantes : l'équivalent de 100 po par point de vie restitué. Le simulacre doit rester dans un rayon de 1,50 m de vous durant toute l'opération.

Le simulacre persiste jusqu'à ce qu'il tombe à 0 point de vie, après quoi il retrouve sa substance aqueuse et fond. Si vous relancez ce sort, tout autre simulacre actif que vous avez créé par ce même sort est aussitôt détruit.

Simulacre de vie

Nécromancie du 1er niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une goutte d'alcool)
Durée : instantanée

Vous recevez 2d4 + 4 points de vie temporaires.

Emplacement de niveau supérieur. Vous recevez 5 points de vie temporaires supplémentaires par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Soins

Abjuration du 1er niveau (Barde, Clerc, Druide, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

La créature que vous touchez physiquement récupère un nombre de points de vie égal à 2d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Emplacement de niveau supérieur. Les soins augmentent de 2d8 par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Soins de groupe

Abjuration du 5e niveau (Barde, Clerc, Druide)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Une vague d'énergie curative déferle depuis un point que vous voyez à portée. Désignez un maximum de six créatures dans une Sphère de 9 m de rayon centrée sur ce point. Chaque cible récupère autant de points de vie que 5d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Emplacement de niveau supérieur. Les soins augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 5e.

Sommeil

Enchantement du 1er niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un pincée de sable ou des pétales de rose)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Chaque créature que vous choisissez dans une Sphère de 1,50 m centrée sur un point à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Neutralisé jusqu'à la fin de son tour suivant et de réitérer le JS à la fin de cet intervalle. Si la cible rate ce second JS, elle subit l'état Inconscient pour toute la durée. Le sort prend fin sur toute cible qui subit des dégâts ou qui reçoit une secousse énergique d'une autre créature située dans un rayon de 1,50 m d'elle.

Les créatures qui ne dorment pas, comme les elfes, et celles qui ont l'Immunité contre l'Épuisement réussissent automatiquement leur JS contre ce sort.

Songe

Illusion du 5e niveau (Barde, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : spéciale
Composantes : V, S, M (une poignée de sable)
Durée : 8 heures

Vous ciblez une créature que vous connaissez sur votre plan d'existence. Vous-même, ou une créature consentante que vous touchez, entrez en transe pour faire office de messager onirique. Tant qu'il est en transe, le messager est Neutralisé et sa Vitesse est de 0.

Si la cible est endormie, le messager lui apparaît en rêve et peut converser avec elle aussi longtemps que le sommeil se prolonge et que le sort persiste. Le messager peut également façonner l'environnement du songe en y ajoutant des paysages, des objets et autres images. Le messager peut sortir de sa transe à tout moment, ce qui met fin au sort. La cible se souvient parfaitement du songe à son réveil.

Si la cible est réveillée à l'incantation du sort, le messager le sait et peut mettre un terme à sa transe (et au sort) ou attendre que la cible s'endorme, ce qui fera apparaître le messager dans ses rêves.

Vous pouvez rendre le messager terrifiant pour la cible. Dans ce cas, il livre un message qui ne dépasse pas dix mots, après quoi la cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la cible ne reçoit aucun bénéfice de son repos et subit 3d6 dégâts psychiques à son réveil.

Souffle du dragon

Transmutation du 2e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action Bonus
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un piment)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez physiquement une créature consentante et choisissez entre acide, feu, foudre, froid et poison. Jusqu'à la fin du sort, la cible peut entreprendre l'action Magie pour exhaler un Cône de 4,50 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité, et subit 3d6 dégâts du type choisi en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Souhait

Invocation du 9e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : instantanée

Souhait est le sort le plus puissant que puisse lancer un mortel. De votre seule voix, vous pouvez influer sur la réalité même.

L'utilisation standard du sort revient à reproduire le sort de votre choix du 8e niveau ou inférieur. Dans cette version, vous n'avez pas besoin de remplir les conditions habituelles du sort, y compris ses composantes coûteuses. Le sort prend tout simplement effet.

Une autre approche vous permet de produire l'un des effets suivants, au choix :

Création d'objet. Vous créez un objet non magique d'une valeur maximale de 25 000 po. Aucune des dimensions de l'objet ne peut dépasser 90 m et il apparaît au sol, en un espace inoccupé que vous voyez.

Santé souveraine. Vous permettez à un maximum de vingt créatures que vous voyez de récupérer tous leurs points de vie et mettre un terme à tous les effets qui les touchent parmi ceux décrits pour le sort *restauration suprême*.

Résistance. Vous octroyez la Résistance au type de dégâts de votre choix à un maximum de dix créatures que vous voyez. Cette Résistance est permanente.

Immunité magique. Vous octroyez l'Immunité contre un sort (ou un effet magique) unique pendant 8 heures, à un maximum de dix créatures que vous voyez.

Apprentissage instantané. Vous remplacez l'un de vos dons par un autre don pour lequel vous remplissez les prérequis. Vous perdez tous les bénéfices de l'ancien don au profit de tous ceux du nouveau. Vous ne pouvez pas remplacer un don qui figure parmi les prérequis d'un autre don ou d'une aptitude.

Caprice des dés. Vous modifiez un événement récent en faisant rejouer un jet de dés intervenu au cours du dernier round (ce qui comprend votre dernier tour). La réalité s'adapte alors à ce nouveau résultat. *Souhait* peut ainsi annuler le jet de sauvegarde raté d'un allié ou le Coup critique d'un ennemi. Vous pouvez décider que le jet se refasse avec l'Avantage ou le Désavantage, et vous décidez en connaissance de cause lequel s'applique entre le jet d'origine et le nouveau.

Réalité remodelée. Vous pouvez souhaiter quelque chose qui n'entre pas dans le cadre de ces effets. Si vous avez une telle idée, faites-en part à votre MD, le plus précisément possible. Le MD est alors seul juge de ce qui peut se passer : plus le souhait est ambitieux, plus il risque de ne pas tourner comme vous l'attendez. Le sort pourrait tout simplement échouer, ou ne produire que partiellement l'effet désiré, ou vous pourriez connaître un imprévu fâcheux en raison d'une formulation hasardeuse. Si vous faites par exemple le souhait que votre grand ennemi meure, vous pourriez vous retrouver projeté dans l'avenir, à une époque où cet adversaire n'est effectivement plus en vie, mais votre héros quitterait du même coup la partie. De même, souhaiter mettre la main sur un objet magique légendaire ou un Artefact pourrait vous transporter aussitôt face à l'actuel propriétaire. Si votre souhait est exaucé et que ses effets pèsent sur toute une communauté, une région ou un monde, vous risquez fort d'attirer de puissants adversaires. Si votre souhait est susceptible d'affecter un dieu, ses serviteurs divins pourraient bien intervenir dans l'instant pour empêcher ce souhait ou pour vous inciter à le formuler de manière très spécifique. Si votre souhait menace le multivers même ou la Cité de Sigil, ou qu'il risque d'affecter la Dame des Douleurs d'une quelconque manière, une image se forme dans votre esprit : la Dame secoue la tête, et votre souhait n'est pas exaucé.

Dès lors qu'il ne s'agit pas seulement de reproduire les effets d'un autre sort, lancer *souhait* est une véritable épreuve. Après une telle gageure, chaque fois que vous jetez un sort sans avoir terminé un Repos long, vous subissez 1d10 dégâts nécrotiques par niveau du sort. Ces dégâts ne peuvent être réduits ni évités d'aucune manière. De plus, votre valeur de Force passe à 3 pendant 2d4 jours. Chaque jour que vous passez alors à vous reposer en vous contentant de menues tâches déduit 2 jours de cette période de convalescence. Enfin, cette épreuve entraîne un risque de 33 pour cent que vous ne soyez plus jamais capable de relancer *souhait*.

Sphère de feu

Invocation du 2e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (une boule de cire)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous produisez une Sphère de flammes de 1,50 m de diamètre qui apparaît au sol en un espace inoccupé à portée. Elle persiste pour toute la durée. Toute créature qui termine son tour dans un rayon de 1,50 m de la Sphère effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 2d6 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Par une action Bonus, vous pouvez déplacer la Sphère d'un maximum de 9 m, en la faisant rouler sur le sol. Si vous déplacez la Sphère dans l'espace d'une créature, celle-ci effectue un jet de sauvegarde contre les dégâts de la Sphère, puis la Sphère cesse de se déplacer pour ce tour.

Lorsque vous déplacez la Sphère, vous pouvez lui faire franchir des obstacles dont la hauteur ne dépasse pas 1,50 m et des fosses d'une largeur maximale de 3 m. La Sphère embrase les objets inflammables qui ne sont portés par personne, produit une Lumière vive sur un rayon de 6 m et une Lumière faible sur 6 m de plus.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Une Ensorceleuse tieffeline libère *sphère de vitriol* sur des nothics.

Sphère glacée d'Otiluke

Évocation du 6e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 90 m
Composantes : V, S, M (une sphère miniature en cristal)
Durée : instantanée

Un globe glacial jaillit de vous vers un point que vous choisissez à portée, où il explose sous forme d'une Sphère de 18 m de rayon. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 10d6 dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Si le globe heurte un volume d'eau, il gèle cette eau sur une profondeur de 15 cm et une surface carrée de 9 m de côté. Cette glace persiste pendant 1 minute. Les créatures qui nageaient à la surface de l'eau désormais gelée se retrouvent bloquées dans la glace, avec l'état Entravé. Une créature bloquée peut consacrer une action à effectuer un test de Force (Athlétisme) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts pour s'extraire de la glace.

Vous pouvez si vous le souhaitez vous retenir de projeter le globe une fois l'incantation terminée. Dans ce cas, un globe de la taille d'une bille de fronde, froid au contact, apparaît dans votre main. À tout moment, vous ou une créature à qui vous confiez le globe pouvez le projeter (sur une distance maximale de 12 m) ou vous servir d'une fronde pour le lancer (profitant ainsi de la portée normale de la fronde). Il se brise à l'impact, en produisant les mêmes effets que l'incantation de base du sort. Vous pouvez également poser le globe sans le briser. Au bout de 1 minute, s'il ne s'est toujours pas brisé, le globe explose.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 6e.

Sphère résiliente d'Otiluke

Abjuration du 4e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une sphère de verre)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Une sphère chatoyante séquestre une créature ou un objet de taille G ou inférieure à portée. Une créature non consentante doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne pas être confinée pour toute la durée.

Rien, ni les objets physiques, ni l'énergie, ni les autres effets de sort, ne peut franchir cette barrière dans un sens comme dans l'autre, mais la créature séquestrée peut respirer normalement. La sphère est immunisée contre tous les dégâts, et la créature ou l'objet enfermé ne peut subir de dégâts des attaques et effets émanant de l'autre côté, pas plus qu'une créature séquestrée ne peut infliger de dégâts vers l'extérieur.

La sphère, qui ne pèse rien, est juste assez grande pour contenir la créature ou l'objet. Une créature confinée peut consacrer son action à pousser sur les parois de la sphère et la faire rouler à concurrence de la moitié de sa propre Vitesse. De même, d'autres créatures peuvent ramasser le globe et le déplacer.

Le sort *désintégration*, s'il cible le globe, le détruit sans risque pour ce qui se trouve à l'intérieur.

IGNATIUS BUDI

Sphère de vitriol

Évocation du 4e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (une goutte de bile)
Durée : instantanée

Vous pointez du doigt un lieu à portée et une boule d'acide luisant, de 30 cm de diamètre, y file aussitôt et y explose sous forme de Sphère de 6 m de rayon. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit 10d4 dégâts d'acide, puis 5d4 dégâts d'acide à la fin de son tour suivant. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié des dégâts initiaux.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts initiaux augmentent de 2d4 par niveau d'emplacement au-delà du 4e.

Stabilisation

Nécromancie mineure (Clerc, Druide)

Temps d'incantation : action
Portée : 4,50 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Choisissez à portée une créature dotée de 0 point de vie, mais qui n'est pas morte. La créature est Stabilisée.

Amélioration de sort mineur. La portée augmente lorsque vous atteignez les niveaux 5 (9 m), 11 (18 m) et 17 (36 m).

Suggestion

Enchantement du 2e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V, M (une goutte de miel)
Durée : Concentration, jusqu'à 8 heures

Vous suggérez une ligne de conduite par 25 mots ou moins afin d'influencer magiquement une créature que vous voyez à portée et qui vous entend et vous comprend. La suggestion doit paraître raisonnable et ne pas présenter de risque évident d'infliger des dégâts à la cible ni à ses alliés. Vous pourriez ainsi formuler : « Récupère la clef de la chambre forte de la secte et apporte-la-moi. » Ou bien : « Cesse de combattre, quitte la bibliothèque sans faire d'histoires et ne reviens pas. »

La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Charmé pour toute la durée ou jusqu'à que vous ou l'un de vos alliés lui infligiez des dégâts. La cible Charmée se soumet à la suggestion de son mieux. L'activité suggérée peut s'étendre sur toute la durée, mais s'il est possible de l'accomplir plus tôt, le sort prend fin sur la cible dès qu'elle en a terminé.

Suggestion de groupe

Enchantement du 6e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, M (une langue de serpent)
Durée : 24 heures

Vous suggérez une ligne de conduite par 25 mots ou moins afin d'influencer magiquement un maximum de douze créatures que vous voyez à portée et qui vous entendent et vous comprennent. La suggestion doit paraître raisonnable et ne pas présenter de risque évident d'infliger des dégâts aux cibles ni à leurs alliés. Vous pourriez ainsi dire : « Marchez jusqu'au village suivant pour aider la population à la moisson jusqu'au crépuscule. » Ou bien : « L'heure n'est pas à la violence. Lâchez vos armes et dansez ! » Cessez dans une heure. »

Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Charmé pour toute la durée ou jusqu'à que vous ou l'un de vos alliés lui infligiez des dégâts. Chaque cible Charmée se soumet à la suggestion de son mieux. L'activité suggérée peut s'étendre sur toute la durée, mais s'il est possible de l'accomplir plus tôt, le sort prend fin sur la cible dès qu'elle en a terminé.

Emplacement de niveau supérieur. La durée rallonge avec un emplacement du 7e niveau (10 jours), du 8e (30 jours) et du 9e (366 jours).

Symbole

Abjuration du 7e niveau (Barde, Clerc, Druide, Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (poudre de diamant d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort détruit)
Durée : jusqu'à dissipation ou activation

Vous inscrivez un glyphe nuisible à d'autres créatures, soit sur une surface (comme un pan de mur ou de sol), soit à l'intérieur d'un objet que l'on peut fermer (comme un livre ou un coffre). Le glyphe peut recouvrir une zone dont le diamètre ne dépasse pas 3 m. Si vous optez pour un objet, celui-ci doit rester à sa place ; si on le déplace de plus de 3 m de l'endroit où vous avez lancé le sort, le glyphe est rompu et le sort prend fin sans avoir été activé.

Le glyphe est pratiquement imperceptible, au point qu'il faut réussir un test de Sagesse (Perception) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts pour le remarquer.

Lors de l'inscription du glyphe, vous décidez de son déclencheur et de l'effet porté par le symbole : discorde, douleur, étourdissement, mort, sommeil ou terreur. Chaque effet est expliqué ci-après.

Déclencheur. Vous décidez ce qui le déclenche à l'incantation du sort. Dans le cas des glyphes de surface, les déclencheurs courants sont les suivants : toucher le glyphe, le fouler, retirer un objet qui le recouvre ou s'approcher

dans un certain rayon. Pour les glyphes inscrits dans un objet, les déclencheurs courants sont l'ouverture de l'objet et la vue du glyphe.

Vous pouvez préciser le déclencheur afin que seules les créatures d'un type donné l'activent (le glyphe ne pourrait ainsi affecter que les Aberrations). Vous pouvez aussi définir les critères de créatures qui ne déclenchent pas le glyphe, comme le fait de prononcer un certain mot de passe.

Quand il s'active, le glyphe se met à luire en emplissant une Sphère de 18 m de rayon de Lumière faible pendant 10 minutes, après quoi le sort prend fin. Chaque créature prise dans la Sphère au moment de l'activation du glyphe est ciblée par son effet, de même que toute créature qui pénètre dans la Sphère pour la première fois d'un tour ou y termine son tour. Une même créature ne peut être ciblée qu'une fois par tour.

Discorde. Chaque cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la cible se chamaille verbalement avec une autre créature pendant 1 minute. Tout ce temps, elle est incapable de communiquer de manière cohérente et ses jets d'attaque et tests de caractéristique s'effectuent avec le Désavantage.

Douleur. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de subir l'état Neutralisé pendant 1 minute.

Étourdissement. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Étourdi pendant 1 minute.

Mort. Chaque cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 10d10 dégâts nécrotiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Sommeil. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Inconscient pendant 10 minutes. Une telle créature reprend connaissance si elle subit des dégâts ou si quelqu'un consacre une action à la secouer.

Terreur. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Effrayé pendant 1 minute. Tant qu'une cible est ainsi Effrayée, elle doit s'éloigner au minimum de 9 m du glyphe à chacun de ses tours si elle en a la possibilité.

Télékinésie

Transmutation du 5e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous recevez la faculté de déplacer ou manipuler objets et créatures par la simple pensée. À l'incantation, ainsi qu'au prix de l'action Magie à vos tours suivants avant la fin du sort, vous pouvez exercer votre volonté sur une créature ou un objet que vous voyez à portée pour produire l'effet adéquat décrit plus loin. Vous pouvez affecter la même cible round après round, ou en sélectionner une nouvelle chaque fois que vous le souhaitez. Si vous changez de cible, la précédente n'est plus affectée par le sort.

Créature. Vous tentez de déplacer une créature de taille TG ou inférieure. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force sous peine d'être déplacée d'un maximum de 9 m dans la direction de votre choix, dans les limites de portée du sort. Jusqu'à la fin de votre tour suivant, la créature subit l'état Entravé ; si vous la soulevez dans les airs, elle y reste suspendue. Elle chute à la fin de votre tour suivant sauf si vous recourez une nouvelle fois à cette option sur elle et qu'elle rate le JS.

Objet. Vous tentez de déplacer un objet de taille TG ou inférieure. Si l'objet n'est porté par personne, vous parvenez automatiquement à le déplacer d'un maximum de 9 m dans la direction de votre choix, dans les limites de portée du sort.

Si l'objet est porté par une créature, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Force, sans quoi vous lui arrachez l'objet et le déplacez d'un maximum de 9 m dans la direction de votre choix, dans les limites de portée du sort.

Vous pouvez exercer un contrôle plus précis sur les objets soumis à votre poigne télékinétique, comme manipuler un outil rudimentaire, ouvrir une porte ou un récipient, ranger un objet dans un contenant ouvert ou l'en extraire, ou encore verser le contenu d'une fiole.

Télépathie

Divination du 8e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : illimitée
Composantes : V, S, M (deux bagues jointes en argent)
Durée : 24 heures

Vous créez un lien télépathique entre vous-même et une créature consentante qui vous est familière. Celle-ci peut se trouver sur n'importe quel point du même plan d'existence que vous. Le sort prend fin si jamais vous et la cible vous retrouvez sur des plans différents.

Jusqu'à la fin du sort, vous et la cible pouvez échanger des paroles, des images, des sons et autres messages sensoriels par ce lien, sans délai, la cible étant consciente de l'identité de la personne avec laquelle elle communique : vous. Le sort permet à la créature de comprendre le sens de vos paroles et de tout message sensoriel que vous lui envoyez.

Téléportation

Invocation du 7e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 3 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Ce sort vous transporte instantanément, ainsi que huit créatures consentantes que vous voyez à portée, ou bien un seul objet que vous voyez à portée, vers la destination sélectionnée. Si vous ciblez un objet, il doit être de taille G ou inférieure et ne doit pas être porté par une créature non consentante.

Vous devez connaître la destination que vous choisissez et elle doit se trouver sur le même plan d'existence que vous. Votre niveau de familiarité avec la destination détermine si vous y parvenez effectivement. Le MD lance 1d100 en consultant la table Résultat de téléportation et l'explication correspondante.

Résultat de téléportation

Familiarité	Incident	Zone comparable	Déviation	Sur place
Cercle permanent	—	—	—	01–00
Objet lié	—	—	—	01–00
Grande familiarité	01–05	06–13	14–24	25–00
Vu plusieurs fois	01–33	34–43	44–53	54–00
Vu une fois ou décrit	01–43	44–53	54–73	74–00
Destination factice	01–50	51–00	—	—

Familiarité. Les termes de la colonne Familiarité de la table se comprennent comme suit :

- « Cercle permanent » fait référence à un cercle de téléportation permanent dont vous connaissez la séquence de runes.
- « Objet lié » indique que vous détenez un objet rapporté de la destination souhaitée au cours des six derniers mois, comme un livre issu de la bibliothèque d'un Magicien.
- « Grande familiarité » correspond à un endroit où vous avez passé du temps, un lieu que vous avez étudié en profondeur ou un site que vous voyez à l'incantation du sort.
- « Vu plusieurs fois » représente un lieu que vous avez vu plus d'une fois, mais que vous connaissez finalement assez peu.
- « Vu une fois ou décrit » correspond à un site que vous n'avez vu qu'une fois, éventuellement par magie, ou un endroit qu'on vous a décrit avec un certain détail, éventuellement par le biais d'une carte.
- « Destination factice » correspond à un lieu qui n'existe pas. Vous avez par exemple tenté de scruter le sanctuaire de l'ennemi, mais avez été dupé par une illusion, à moins que vous cherchiez à atteindre un lieu qui n'existe plus.

Incident. La magie imprévisible de ce sort se traduit par une mésaventure. Chaque créature téléportée (ou l'objet ciblé) subit 3d10 dégâts de force et le MD rejoue sur la table pour voir où vous terminez (plusieurs incidents consécutifs sont possibles, entraînant chaque fois des dégâts).

Zone comparable. Vous et votre groupe (ou l'objet ciblé) terminez dans une zone différente dont l'ambiance et l'aspect se rapprochent de la destination souhaitée. Vous apparaissez à l'endroit comparable le plus proche. Si vous souhaitiez rejoindre votre laboratoire, par exemple, vous pourriez aboutir dans celui d'une autre personne de la même ville.

Déviation. Vous et votre groupe (ou l'objet ciblé) arrivez à 2d12 x 1,5 km et dans une direction aléatoire de la destination souhaitée. Lancez 1d8 pour la direction : 1, est ; 2, sud-est ; 3, sud ; 4, sud-ouest ; 5, ouest ; 6, nord-ouest ; 7, nord ; 8, nord-est.

Sur place. Vous et votre groupe (ou l'objet ciblé) arrivez à l'endroit souhaité.

Tempête de feu

Évocation du 7e niveau (Clerc, Druide, Ensorceleur)

Temps d'incantation : action
Portée : 45 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Une tempête de flammes éclate à portée. La zone de la tempête consiste en un maximum de 10 Cubes de 3 m, que vous disposez à votre guise. Chaque Cube doit être contigu à au moins un autre Cube. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 7d10 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

L'explosion embrase les objets inflammables de la zone qui ne sont portés par personne.

Tempête de grêle

Évocation du 4e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 90 m
Composantes : V, S, M (une moufle)
Durée : instantanée

La grêle s'abat au sol dans un Cylindre de 6 m de rayon et 12 m de hauteur centré sur un point à portée. Chaque créature prise dans le Cylindre effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 2d10 dégâts contondants et 4d6 dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Les grêlons transforment le sol du Cylindre en Terrain difficile jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts contondants augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 4e.

Tempête de neige

Invocation du 3e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (un parapluie miniature)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Jusqu'à la fin du sort, la neige tombe dans un Cylindre de 12 m de haut et 6 m de diamètre centré sur un point que vous choisissez à portée. La Visibilité de la zone est nulle et les flammes nues s'y éteignent aussitôt.

Le sol du Cylindre constitue un Terrain difficile. Quand une créature pénètre dans le Cylindre pour la première fois d'un tour ou qu'elle y commence son tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir l'état À terre et de perdre sa Concentration.

Grâce à son sort *tempête radieuse de Jallarzi*, l'Occultiste éponyme fait regretter à des vrocks d'avoir quitté les Abysses.

Tempête radieuse de Jallarzi

Évocation du 5e niveau (Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (une pincée de phosphore)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous libérez une tempête d'éclats lumineux et de tonnerre dans un Cylindre haut de 12 m et de 3 m de rayon, centré sur un point que vous voyez à portée. Tant qu'elles sont dans la zone, les créatures subissent les états Assourdi et Aveuglé, et ne peuvent lancer de sorts dotés d'une composante verbale.

Chaque créature prise dans la tempête à son apparition effectue un jet de sauvegarde de Constitution, et subit 2d10 dégâts radiants et 2d10 dégâts de tonnerre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une créature effectue aussi ce JS lorsqu'elle pénètre dans la zone du sort pour la première fois d'un tour ou qu'elle y termine son tour. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts radiants et de tonnerre augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 5e.

Tempête vengeresse

Invocation du 9e niveau (Druide)

Temps d'incantation : action
Portée : 1,5 km
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Un nuage menaçant se forme pour toute la durée, centré sur un point à portée, et se déploie sur un rayon de 90 m. Chaque créature prise dans le nuage à son apparition doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de subir 2d6 dégâts de tonnerre, ainsi que l'état Assourdi pour toute la durée.

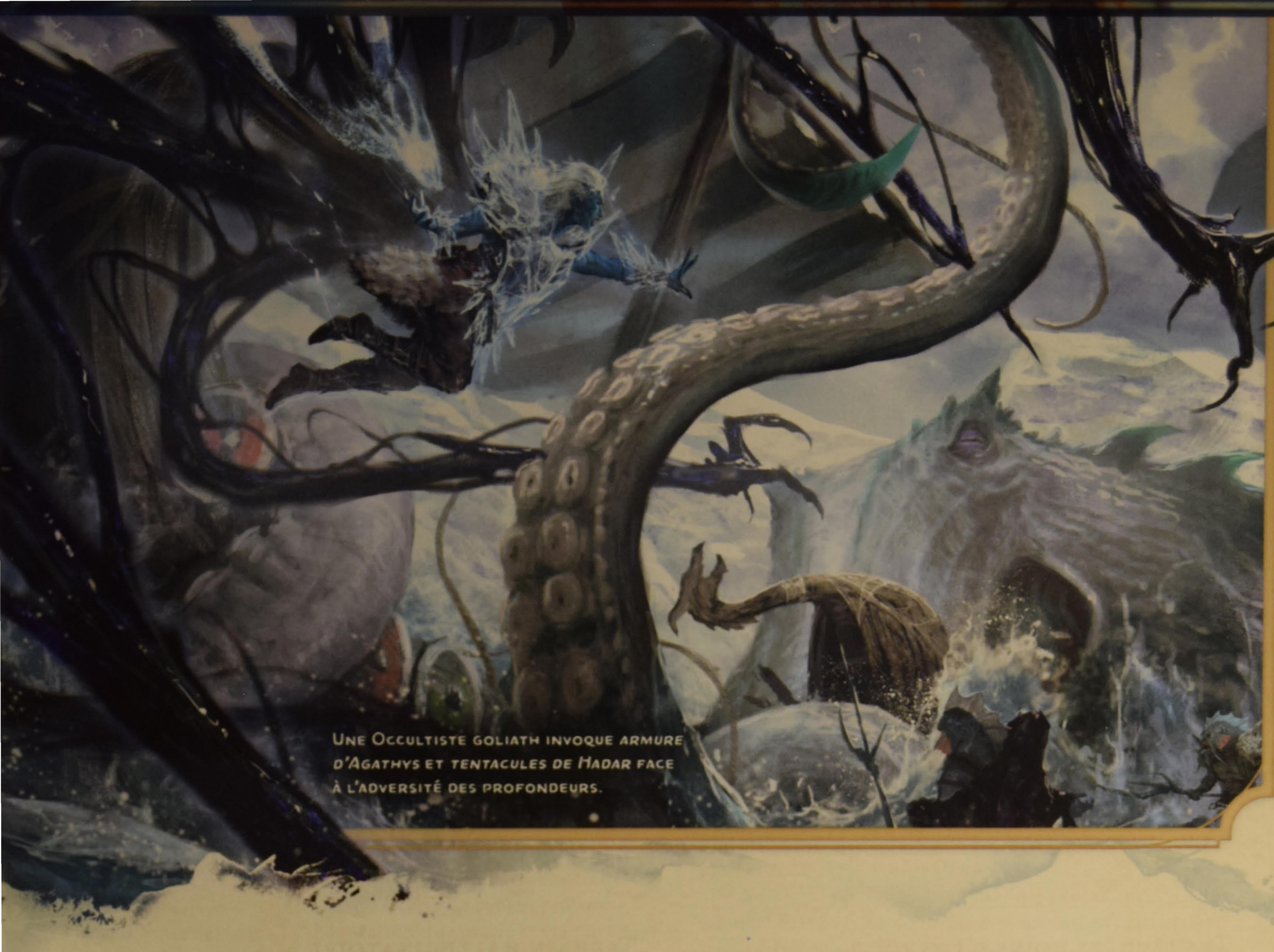
Au début de chacun de vos tours suivants, la tempête produit des effets différents, comme détaillé ci-après.

Tour 2. Une pluie acide s'abat. Tous les objets et créatures directement dominés par le nuage subissent 4d6 dégâts d'acide.

Tour 3. Vous invoquez six éclairs qui jaillissent du nuage pour frapper six créatures ou objets dominés par le nuage. Chaque cible effectue un jet de sauvegarde de Dextérité, et subit 10d6 dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Tour 4. La grêle s'abat depuis le nuage. Toute créature directement dominée par le nuage subit 2d6 dégâts contondants.

JOSEPH WESTON



Une Occultiste goliath invoque armure d'Agathys et tentacules de Hadar face à l'adversité des profondeurs.

Tours 5 à 10. La zone directement dominée par le nuage est assaillie de bourrasques et d'une pluie glaciale. Toute créature qui s'y trouve subit 1d6 dégâts de froid. Jusqu'à la fin du sort, la zone constitue un Terrain difficile et présente une Visibilité nulle, les attaques à distance avec une arme y sont impossibles et un vent fort souffle dans toute la zone.

Ténèbres

Évocation du 2e niveau (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, M (une touffe de fourrure de chauve-souris et un bout de charbon)
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour toute la durée, des Ténèbres magiques se déploient depuis un point à portée en remplissant une Sphère de 4,50 m de rayon. La Vision dans le noir ne perce pas ces Ténèbres et les lumières non magiques n'illuminent pas dans la Sphère.

Au lieu de cela, vous pouvez lancer le sort sur un objet porté par personne, de manière à ce que les Ténèbres emplissent une Émanation de 4,50 m centrée sur l'objet. Il suffit de recouvrir cet objet d'une surface opaque, comme une gamelle ou un heaume, pour bloquer les Ténèbres.

Si tout ou partie de ce sort chevauche la zone de Lumière vive ou faible créée par un sort du 2e niveau ou inférieur, l'effet qui produit cette lumière est dissipé.

Tentacules de Hadar

Invocation du 1er niveau (Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous invoquez Hadar et des vrilles jaillissent de vous. Chaque créature prise dans une Émanation de 3 m centrée sur vous effectue un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, elle subit 2d6 dégâts nécrotiques et ne peut pas jouer de Réaction jusqu'au début de son tour suivant. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

TUAN DUONG CHU

Le Magicien Evard invoque son sinistre sort *tentacules noirs d'Evard* pour donner une leçon à des bandits malavisés.

Tentacules noirs d'Evard

Invocation du 4e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (un tentacule)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Des tentacules frétillants d'un noir d'ébène surgissent du sol et emplissent un espace de 6 m de côté que vous voyez à portée. Pour toute la durée, ces tentacules transforment le sol de la zone en Terrain difficile.

Toute créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, elle subit 3d6 dégâts contondants, ainsi que l'état Entravé jusqu'à la fin du sort. Une créature effectue aussi ce JS si elle pénètre dans la zone ou y termine son tour. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

Une créature Entravée peut entreprendre une action pour effectuer un test de Force (Athlétisme) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts, et met à un terme à l'état sur elle-même en cas de réussite.

Terrain hallucinatoire

Illusion du 4e niveau (Barde, Druide, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 90 m
Composantes : V, S, M (un champignon)
Durée : 24 heures

Un terrain naturel qui pourrait loger dans un Cube de 45 m apparaît comme un autre type de terrain naturel, sur les plans visuel, auditif et olfactif. Ainsi un champ ou une route pourrait se présenter comme un marais, une colline, une crevasse glaciaire ou autre environnement difficile ou infranchissable. Une mare pourrait apparaître comme une jolie prairie, un précipice comme une pente douce et un ravin comme une route large et dégagée. Les bâtiments, l'équipement et les créatures de la zone ne changent pas.

Les propriétés tactiles du terrain ne changent pas non plus, si bien qu'une créature qui pénètre dans la zone remarquera probablement l'illusion. Si la différence n'est pas évidente au contact, une créature qui examine la zone peut entreprendre l'action Étude pour tenter un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts afin de percer l'illusion à jour. Une créature qui discerne le subterfuge perçoit une image vague superposée au véritable terrain.

CRAIG J SPEARING

Terreur

Illusion du 3e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une plume blanche)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Chaque créature prise dans un Cône de 9 m doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de lâcher ce qu'elle tient, et de subir l'état Effrayé pour toute la durée.

Ainsi Effrayée, la créature entreprend à chacun de ses tours l'action Pointe pour s'éloigner de vous par le chemin le plus sûr, sauf si elle n'a nulle part où aller. Si la créature termine son tour en un espace d'où elle ne vous a plus dans son champ de vision, elle effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, le sort prend fin pour elle.

Texte illusoire

Illusion du 1er niveau (Barde, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel
Portée : contact
Composantes : S, M (de l'encre d'une valeur minimale de 10 po, que le sort détruit)
Durée : 10 jours

Vous écrivez sur du parchemin, du papier ou autre surface adaptée et y insufflez une illusion qui persiste pour toute la durée. À vos yeux, ainsi qu'à ceux de toute créature que vous désignez à l'incantation du sort, le texte paraît normalement écrit, de votre main, et porte le message voulu de votre part. Pour toute autre créature, le texte paraît rédigé selon un alphabet inconnu ou magique, parfaitement incompréhensible. Une autre option consiste à donner un sens différent au message, qui semble écrit par quelqu'un d'autre et dans une autre langue que vous maîtrisez.

Si le sort est dissipé, le texte original et l'illusion disparaissent.

Une créature dotée de la Vision lucide peut lire le message caché.

Thaumaturgie

Transmutation mineure (Clerc)

Temps d'incantation : action
Portée : 9 m
Composantes : V
Durée : jusqu'à 1 minute

Vous engendrez une manifestation surnaturelle mineure. Vous créez l'un des effets magiques suivants à portée. Si vous lancez ce sort plusieurs fois, vous pouvez faire coexister jusqu'à trois de ces effets d'une minute.

Bruit fantôme. Vous faites émaner un son bref d'un point que vous choisissez à portée, comme un grondement de tonnerre, un croassement ou des murmures inquiétants.

Jeu avec le feu. Vous manipulez des flammes pendant 1 minute : elles vacillent, s'intensifient, s'atténuent ou changent de couleur.

Main invisible. Vous provoquez l'ouverture soudaine d'une porte ou fenêtre non verrouillée ou la faites claquer.

Secousse. Vous provoquez un léger tremblement de terre inoffensif pendant 1 minute.

Voix retentissante. Votre voix retentit jusqu'à trois fois plus fort que la normale pendant 1 minute. Pour toute la durée, vous avez l'Avantage aux tests de Charisme (Intimidation).

Yeux modifiés. Vous altérez l'aspect de vos yeux pendant 1 minute.

Toile d'araignée

Invocation du 2e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (quelques filandres de toile d'araignée)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez une masse gluante de fils d'araignée en un point que vous choisissez à portée. Pour toute la durée, cette toile remplit un Cube de 6 m depuis ce point d'origine. Elle constitue un Terrain difficile et la Visibilité est réduite dans la zone.

Si les fils ne peuvent pas se fixer à deux volumes solides (comme des murs ou des arbres) et ne sont pas disposés en travers d'un sol, d'un mur ou d'un plafond, la toile s'effondre sur elle-même et le sort prend fin au début de votre tour suivant. Invoquée sur une surface plane, la toile présente une épaisseur de 1,50 m.

Quand une créature pénètre pour la première fois d'un tour dans la toile ou qu'elle y commence son tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir l'état Entravé tant qu'elle reste dans la toile et qu'elle ne s'en est pas libérée.

Une créature ainsi Entravée peut consacrer son action à effectuer un test de Force (Athlétisme) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. En cas de réussite, elle n'est plus Entravée.

La toile est inflammable. Tout Cube de toile de 1,50 m exposé aux flammes brûle en 1 round et inflige 2d4 dégâts de feu à toute créature qui commence son tour dans les flammes.

Un Occultiste halfelin foudroie un zombi par les énergies tenaces d'un *trait ensorcelé*.

Trait ensorcelé

Évocation du 1er niveau (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (une petite branche frappée par la foudre)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon d'énergie crépitante file vers une créature à portée en formant un arc de foudre entre elle et vous. Effectuez contre elle une attaque de sort à distance. Si l'attaque touche, la cible subit 2d12 dégâts de foudre.

À chacun de vos tours suivants, vous pouvez par une action Bonus lui infliger automatiquement 1d12 dégâts de foudre, même si la première attaque est ratée.

Le sort se termine si la cible se retrouve hors de portée ou encore si elle bénéficie d'un Abri total vis-à-vis de vous.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts initiaux augmentent de 1d12 par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Trait de feu

Évocation mineure (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous projetez un grain enflammé vers une créature ou un objet à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d10 dégâts de feu. Tout objet inflammable touché par ce sort s'embrase s'il n'est pas porté.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d10 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d10), 11 (3d10) et 17 (4d10).

Tremblement de terre

Transmutation du 8e niveau (Clerc, Druide, Ensorceleur)

Temps d'incantation : action
Portée : 150 m
Composantes : V, S, M (une pierre brisée)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un point du sol que vous voyez à portée. Pour toute la durée, le sol est parcouru d'intenses secousses dans un cercle de 30 m de rayon centré sur le point choisi. Le sol concerné constitue un Terrain difficile.

À l'incantation du sort et à la fin de chacun de vos tours pour toute la durée, chaque créature au contact du sol de la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit l'état À terre et sa Concentration est rompue.

Vous pouvez également provoquer les effets ci-après.

Crevasses. Un total de 1d6 crevasses de ce type s'ouvrent dans la zone du sort à la fin du tour de l'incantation. Vous choisissez leurs emplacements, qui ne doivent pas se situer

HELGE C. BALZER

sous des structures. Elles sont chacune profondes de 1d10 x 3 m, larges de 3 m et s'étendent d'un bout de la zone du sort à l'autre. Une créature située dans l'espace d'une fissure doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine d'y chuter. En cas de réussite, elle accompagne le rebord de la crevasse et reste à la surface.

Structures. Le séisme inflige 50 dégâts contondants à toute structure en contact avec le sol de la zone à l'incantation du sort, ainsi qu'à la fin de chacun de vos tours jusqu'à la fin du sort. Si un bâtiment tombe à 0 point de vie, il s'effondre.

Une créature distante d'une telle structure de la moitié de sa hauteur ou moins effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit 12d6 dégâts contondants et l'état À terre, et finit ensevelie dans les gravats. S'en extraire demande de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20 au prix d'une action. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts.

Tsunami

Invocation du 8e niveau (Druide)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 1,5 km
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 6 rounds

Une muraille d'eau se matérialise en un point que vous choisissez à portée. Ce mur peut atteindre jusqu'à 90 m de longueur, 90 m de hauteur et 15 m d'épaisseur. Le mur persiste pour toute la durée.

Quand le mur apparaît, chaque créature prise dans sa zone effectue un jet de sauvegarde de Force et subit 6d10 dégâts contondants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Au début de chacun de vos tours suivant son apparition, le mur et toutes les créatures qu'il englobe s'éloignent de 15 m de vous. Toutes les créatures de taille TG ou inférieure qui occupent un espace dans lequel le mur se déplace doivent réussir un jet de sauvegarde de Force sous peine de subir 5d10 dégâts contondants. Une même créature ne peut subir ces dégâts qu'une fois par round. À la fin du tour, la hauteur du mur diminue de 15 m et les dégâts qu'il peut infliger aux rounds suivants diminuent de 1d10. Une fois que la hauteur du mur est de 0 m, le sort prend fin.

Une créature prise dans le mur ne peut se déplacer qu'en nageant. La force de la vague est toutefois telle que la créature doit pour ce faire réussir un test de Force (Athlétisme) contre le DD de sauvegarde du sort. En cas d'échec, elle ne peut pas se déplacer. Une créature qui se déplace hors du mur tombe au sol.

Vague destructrice

Évocation du 5e niveau (Paladin)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : instantanée

Une onde d'énergie destructrice irradie de votre position sous forme d'une Émanation de 9 m. Toute créature que vous choisissez dans l'Émanation effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle subit 5d6 dégâts de tonnerre, ainsi que 5d6 dégâts radiants ou nécrotiques (à votre convenance) et l'état À terre. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts.

Vague tonnante

Évocation du 1er niveau (Barde, Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous produisez une vague de force tonitruante. Chaque créature prise dans un Cube de 4,50 m émanant de vous effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la créature subit 2d8 dégâts de tonnerre et le choc l'éloigne de 3 m de vous. En cas de réussite, la créature subit uniquement la moitié de ces dégâts.

En outre, les objets non fixés entièrement compris dans le Cube sont automatiquement repoussés de 3 m de vous par le sort, dont le fracas s'entend à une distance de 90 m.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Vent divin

Transmutation du 6e niveau (Druide)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une bougie)
Durée : 8 heures

Vous et un maximum de dix créatures consentantes que vous choisissez à portée adoptez une forme gazeuse pour toute la durée et apparaissez comme autant de volutes. Tant qu'elle est sous cette forme brumeuse, une cible est dotée d'une Vitesse de vol de 90 m avec la faculté de vol stationnaire, de l'Immunité contre l'état À terre et de la Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants. Les seules actions qu'elle peut entreprendre sous cette forme sont l'action Pointe et commencer à reprendre sa forme normale au prix de l'action Magie. Il lui faut 1 minute pour retrouver sa forme d'origine, intervalle durant lequel elle subit l'état Étourdi. Jusqu'à la fin du sort, la créature peut également reprendre une forme gazeuse, transformation qui lui demande aussi d'entreprendre l'action Magie et nécessite 1 minute.

Si une cible est sous forme gazeuse et en vol au moment où le sort prend fin, elle redescend au rythme de 18 m par round pendant 1 minute, jusqu'à atterrir sans heurt. Si cette minute ne lui a pas suffi à toucher le sol, la cible chute de la distance restante.

Verrou magique

Abjuration du 2e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (poudre d'or d'une valeur minimale de 25 po, que le sort détruit)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous touchez un accès fermé : porte, fenêtre, portail, récipient ou écoutille. L'accès est alors verrouillé magiquement pour toute la durée. Ce verrou résiste à toutes les tentatives d'ouverture non magiques. Vous et toutes les créatures que vous désignez à l'incantation du sort pouvez ouvrir et fermer normalement l'objet malgré le verrou. Vous pouvez également décider d'un mot de passe qui déverrouille l'objet pendant 1 minute s'il est prononcé à 1,50 m ou moins de celui-ci.

Vif carquois

Transmutation du 5e niveau (Rôdeur)

Temps d'incantation : action Bonus
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un carquois d'une valeur minimale de 1 po)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

À l'incantation du sort et par une action Bonus jusqu'à sa fin, vous pouvez effectuer deux attaques avec une arme qui décoche des flèches ou des carreaux, comme un arc long ou une arbalète légère. Le sort produit magiquement les projectiles demandés par ces attaques. Chaque flèche et carreau que produit le sort inflige les mêmes dégâts que le projectile non magique correspondant et se désintègre aussitôt après avoir touché ou raté sa cible.

Vigueur arcanique

Abjuration du 2e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action Bonus
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous puisez dans votre force vitale pour vous soigner. Lancez un ou deux de vos dés de vie non dépensés et récupérez autant de points de vie que le total du jet plus votre modificateur de caractéristique d'incantation. Les deux dés sont alors dépensés.

Emplacement de niveau supérieur. Le nombre de DV non dépensés que vous pouvez lancer augmente d'un par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Vision dans le noir

Transmutation du 2e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une carotte séchée)
Durée : 8 heures

Pour toute la durée, une créature consentante que vous touchez physiquement acquiert la Vision dans le noir sur 45 m.

Vision suprême

Divination du 6e niveau (Barde, Clerc, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (poudre de champignon d'une valeur minimale de 25 po, que le sort détruit)
Durée : 1 heure

Pour toute la durée, une créature consentante que vous touchez physiquement acquiert la Vision lucide sur 36 m.

Voie végétale

Invocation du 6e niveau (Druide)

Temps d'incantation : action
Portée : 3 m
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Ce sort crée un lien magique entre une plante inanimée à portée, de taille G ou supérieure, et une autre plante du même plan d'existence, sans contrainte de distance. Vous devez avoir déjà vu ou touché la plante de destination au moins une fois. Pour toute la durée, toutes les créatures peuvent s'avancer dans la plante ciblée et ressortir par la plante de destination en y consacrant 1,50 m de leur déplacement.

Voile défensif

Abjuration mineure (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Chaque fois qu'une créature effectue un jet d'attaque contre vous avant la fin du sort, elle doit soustraire 1d4 au résultat du jet.

Vol

Transmutation du 3e niveau (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une plume)
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous touchez une créature consentante. Pour toute la durée, la cible acquiert une Vitesse de vol de 18 m et bénéficie du vol stationnaire. Lorsque le sort prend fin, la cible tombe si elle est toujours dans les airs, à moins de pouvoir arrêter sa chute.

Un Occultiste aasimar expose ses adversaires à la redoutable voracité de Hadar.

JOSEPH WESTON

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 3e.

Voracité de Hadar

Invocation du 3e niveau (Occultiste)

Temps d'incantation : action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (un tentacule de poulpe mariné)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous ouvrez une brèche vers le Royaume Lointain, contrée infestée d'horreurs innommables. Une Sphère de Ténèbres de 6 m de rayon, centrée sur un point à portée, et persiste pour toute la durée. La Sphère constitue un Terrain difficile et elle est animée d'étranges murmures et de bruits de succion, audibles jusqu'à 9 m de là. Aucune source d'éclairage, même magique, ne peut illuminer la zone et les créatures entièrement prises dedans subissent l'état Aveuglé.

Toute créature qui commence son tour dans la zone subit 2d6 dégâts de froid. Toute créature qui y termine son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sous peine de subir 2d6 dégâts d'acide par les tentacules d'outre-monde.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts d'acide ou de froid (vous choisissez) augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 3e.

Zone de vérité

Enchantement du 2e niveau (Barde, Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

Vous créez une zone magique qui interdit les mensonges dans une Sphère de 4,50 m de rayon centrée sur un point à portée. Jusqu'à la fin du sort, quand une créature entre dans la zone du sort pour la première fois d'un tour ou y commence son tour, elle effectue un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, elle ne peut mentir sciemment tant qu'elle est dans la zone. Vous savez si une telle créature a raté ou réussi son jet de sauvegarde.

Une créature affectée a conscience du sort et peut éluder les questions auxquelles elle répondrait normalement par un mensonge. Elle peut se montrer évasive, mais ce qu'elle dit doit rester vrai dans son esprit.

ANNEXE A

Le multivers

Cette annexe est un aperçu du multivers, réalité fondamentale qui englobe les innombrables mondes et aventures de D&D. Ces contrées sont explorées plus en détail dans le *Guide du maître*, ainsi que d'autres plans tels que le Royaume Lointain, le Plan Négatif et le Plan Positif.

Les royaumes matériels

Les forces philosophiques et élémentaires de la réalité convergent pour former les plans d'existence suivants :

Plan Matériel. La plupart des aventures de D&D se déroulent sur le Plan Matériel, qui comprend des univers tels que Dragonlance, Éberron, Greyhawk et les Royaumes Oubliés. Il peut en outre accueillir tout monde conçu par votre groupe. Les lois physiques et magiques façonnent les divers mondes de ce plan.

Féerie. Ce royaume idéalisé regorge de vie et d'émotion, plus intensément encore dans les domaines de Volupté.

Gisombre. Ce royaume marqué par la morosité et le lugubre se caractérise par ses terres désolées, ses ruines hantées et les célèbres domaines d'Épouvante.

Plans transitoires

Les plans transitoires, comme leur nom l'indique, servent de passerelles entre les plans :

Plan Astral. Cette étendue argentée infinie relie le Plan Matériel aux Plans Extérieurs. Des civilisations entières se sont développées dans cette vastitude scintillante, d'autres sociétés se contentant de voguer à travers le cosmos magique à bord de nefs transplanaires.

Plan Éthéré. Ce royaume spectral fait la transition entre le Plan Matériel et les Plans Intérieurs. La région qui voit le Plan Éthéré chevaucher les autres plans, appelée Frontière éthérée, permet d'entrevoir des bribes des plans concernés.

Les Plans Intérieurs

Les forces élémentaires et les fondements de la réalité sont issus de ce qu'on appelle les Plans Intérieurs.

Plan Élémentaire de l'Air. Les vents portent les nuages et les îles en suspension disséminés à travers ces cieux sans fin.

Plan Élémentaire de l'Eau. Cet océan sans fond pullule d'une mystérieuse vie marine.

Plan Élémentaire du Feu. Fournaise éternelle, ce royaume et ses îles volcaniques grouillent d'une vie ardente.

Plan Élémentaire de la Terre. Ce dédale de cavernes serpente dans la pierre au gré de filons inexprimables.

Chaos élémentaire. C'est ici, en lisière des Plans Intérieurs, que s'affrontent les plus imprévisibles des forces élémentaires.

Plans para-élémentaires. En ces contrées limitrophes des Plans Élémentaires, les forces élémentaires se conjuguent en royaumes de cendre, de glace, de magma et de vase.

Les Plans Extérieurs

Royaumes où les idées prennent forme et où l'au-delà accueille les esprits, les Plans Extérieurs sont le domaine des immortels. On y trouve notamment les sites et contrées suivants :

Sigil. Sigil, Cité des portes, métropole plutôt que dimension à proprement parler, est sise à la croisée des Plans Extérieurs. C'est ici que maints portails ouvrent sur le multivers et que l'énigmatique Dame des Douleurs fait respecter l'ordre.

Les Confins. Les influences des divers Plans Extérieurs convergent dans les Confins, où l'on trouve des portails vers ces autres dimensions. En plein centre se dresse l'Aiguille, colonne au sommet de laquelle flotte Sigil.

Autres Plans Extérieurs. Ces plans sont énumérés dans la table Plans Extérieurs. Certains sont de véritables paradis, d'autres des royaumes de cauchemar, tandis que d'autres encore s'avèrent plus indéfinissables. Chacun est dominé par des forces incarnant un ou plusieurs alignements (cf. chapitre 2).

Plans Extérieurs

Plan Extérieur	Alignement
Les Abysses	Chaotique Mauvais
L'Achéron	Loyal Mauvais, Loyal Neutre
L'Arborée	Chaotique Bon
L'Arcadie	Loyal Bon, Loyal Neutre
La Bytopie	Loyal Bon, Neutre Bon
Les Carcères	Chaotique Mauvais, Neutre Mauvais
Les Confins	Neutre
L'Élysée	Neutre Bon
La Géhenne	Loyal Mauvais, Neutre Mauvais
Hadès	Neutre Mauvais
Les Limbes	Chaotique Neutre
Méchanus	Loyal Neutre
Le Mont Céleste	Loyal Bon
Les Neuf Enfers	Loyal Mauvais
Le Pandémonium	Chaotique Mauvais, Chaotique Neutre
Les Terres des Bêtes	Chaotique Bon, Neutre Bon
Ysgard	Chaotique Bon, Chaotique Neutre

COUPLEOFKOOKS

Plans Intérieurs
Plan de l'Eau
Plan de la Glace
Plan de la Vase
Féerie
Plan de l'Air
Plan Matériel
Plan de la Terre
Gisombre
Plan du Feu
Plan de la Cendre
Plan du Magma
Chaos élémentaire
Plan Éthéré
Plan Astral
Le Mont Céleste
La Bytopie
L'Élysée
Les Terres des Bêtes
L'Arborée
Ysgard
L'Arcadie
Les Limbes
Mechanus
Le Pandémonium
L'Achéron
Les Abysses
Les Neuf Enfers
Les Carcères
La Géhenne
Hadès
Les Confins
Extase
Mercantail
Faunil
Sigil
Excelsior
Sylvania
Fortitude
Glorium
Automates
Xaos
Rigus
Chambard
Thoracse
Pestemort
Flamboye
Maledite
Desarroy
Plans Extérieurs

ANNEXE B

Profils de créature

Cette annexe fournit les profils de créatures mentionnées dans le présent ouvrage, notamment dans les chapitres des classes, de l'équipement et des sorts. Le glossaire de règles explique comment interpréter un profil de jeu, tandis que le *Manuel des monstres* recèle bien d'autres créatures.

Les profils des pages suivantes sont présentés par ordre alphabétique. Quand le maître du donjon reprend un profil, il peut en modifier certains détails.

Araignées géantes

Araignée

Bête de taille TP, non alignée

CA 12 **Initiative** +2 (12)
Pv 1 (1d4 – 1)
Vitesse 6 m, escalade 6 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	2	–4	–4	**Dex**	14	+2	+2	**Con**	8	–1	–1
Int	1	–5	–5	**Sag**	10	+0	+0	**Cha**	2	–4	–4

Compétences Discrétion +4
Sens Vision dans le noir 9 m, Perception passive 10
Langues aucune
FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

Marche dans les toiles. L'araignée n'est pas soumise aux contraintes de déplacement imposées par les toiles et connaît la position de toute autre créature en contact avec la même toile qu'elle.

Pattes d'araignée. L'araignée peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Actions

Morsure. *Corps à corps :* +4, allonge 1,50 m. *Touché :* 1 dégât perforant plus 2 (1d4) dégâts de poison.

Araignée géante

Bête de taille G, non alignée

CA 14 **Initiative** +3 (13)
Pv 26 (4d10 + 4)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	14	+2	+2	**Dex**	16	+3	+3	**Con**	12	+1	+1
Int	2	–4	–4	**Sag**	11	+0	+0	**Cha**	4	–3	–3

Compétences Discrétion +7, Perception +4
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues aucune
FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

Marche dans les toiles. L'araignée n'est pas soumise aux contraintes de déplacement imposées par les toiles et connaît la position de toute autre créature en contact avec la même toile qu'elle.

Pattes d'araignée. L'araignée peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Actions

Morsure. *Corps à corps :* +5, allonge 1,50 m. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Toile d'araignée (recharge 5–6). *JS Dextérité :* DD 13, une créature que l'araignée voit dans un rayon de 18 m. *Échec :* la cible subit l'état Entravé jusqu'à ce que la toile soit détruite (CA 10 ; 5 pv ; Vulnérabilité aux dégâts de feu ; Immunité contre les dégâts psychiques et de poison).

MICHELE GIORGI

Belette

Bête de taille TP, non alignée

CA 13 **Initiative** +3 (13)
Pv 1 (1d4 – 1)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	3	–4	–4	Dex	16	+3	+3	Con	8	–1	–1
Int	2	–4	–4	Sag	12	+1	+1	Cha	3	–4	–4

Compétences Acrobaties +5, Discrétion +5, Perception +3
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues aucune
FP 0 (10 PX ; BM +2)

Actions

Morsure. *Corps à corps :* +5, allonge 1,50 m. *Touché :* 1 dégât perforant.

Belette géante

Bête de taille M, non alignée

CA 13 **Initiative** +3 (13)
Pv 9 (2d8)
Vitesse 12 m, escalade 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	11	+0	+0	Dex	17	+3	+3	Con	10	+0	+0
Int	4	–3	–3	Sag	12	+1	+1	Cha	5	–3	–3

Compétences Acrobaties +5, Discrétion +5, Perception +3
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues aucune
FP 1/8 (25 PX ; BM +2)

Actions

Morsure. *Corps à corps :* +5, allonge 1,50 m. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Blaireau

Bête de taille TP, non alignée

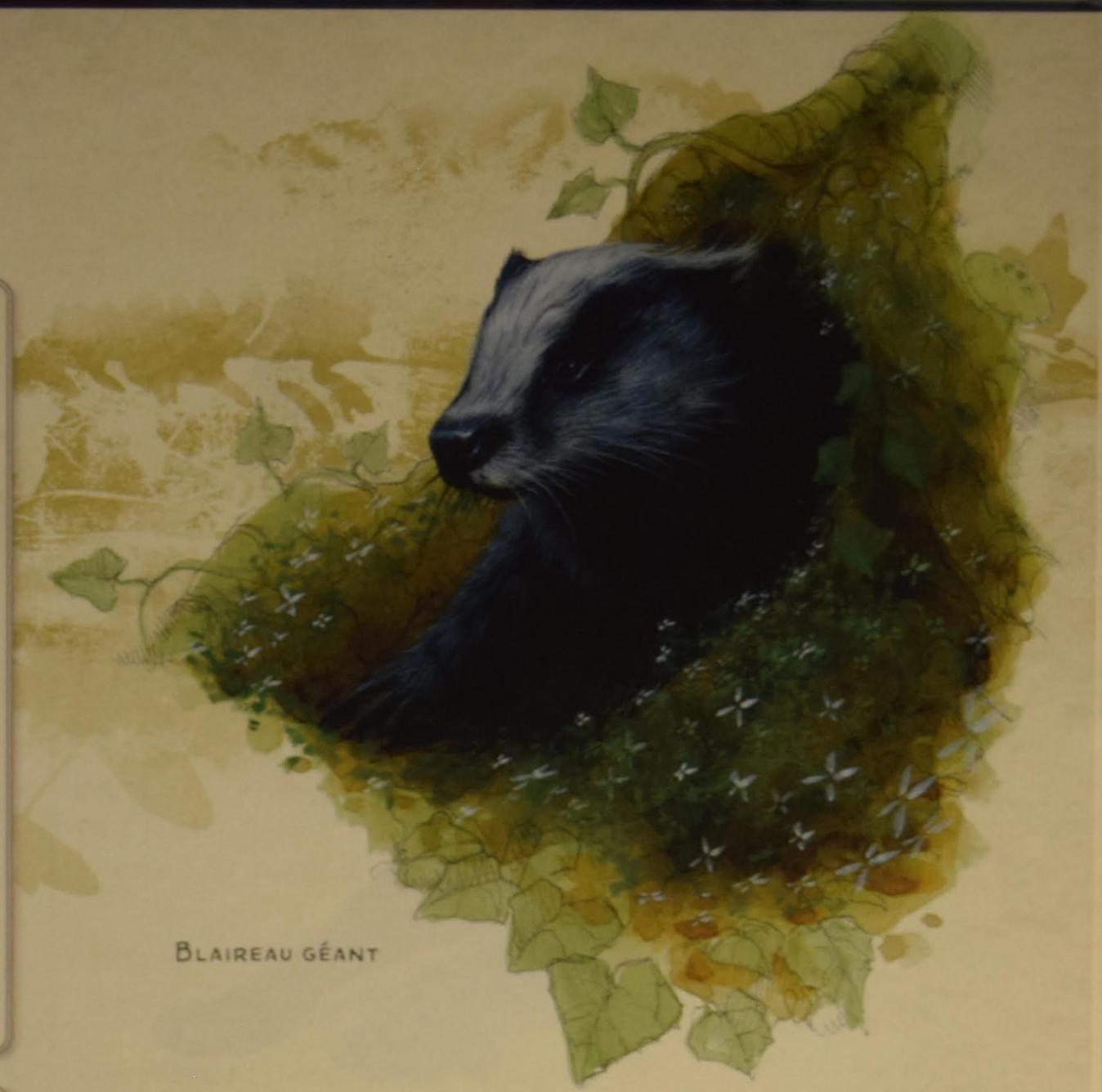
CA 11 **Initiative** +0 (10)
Pv 5 (1d4 + 3)
Vitesse 6 m, fouissement 1,50 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	10	+0	+0	Dex	11	+0	+0	Con	16	+3	+3
Int	2	–4	–4	Sag	12	+1	+1	Cha	5	–3	–3

Compétences Perception +3
Résistances poison
Sens Vision dans le noir 9 m, Perception passive 13
Langues aucune
FP 0 (10 PX ; BM +2)

Actions

Morsure. *Corps à corps :* +2, allonge 1,50 m. *Touché :* 1 dégât perforant.



Blaireau géant

Blaireau géant

Bête de taille M, non alignée

CA 13 **Initiative** +0 (10)
Pv 15 (2d8 + 6)
Vitesse 9 m, fouissement 3 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	13	+1	+1	Dex	10	+0	+0	Con	17	+3	+3
Int	2	–4	–4	Sag	12	+1	+1	Cha	5	–3	–3

Compétences Perception +3
Résistances poison
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues aucune
FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Actions

Morsure. *Corps à corps :* +3, allonge 1,50 m. *Touché :* 6 (2d4 + 1) dégâts perforants.

Chameau

Bête de taille G, non alignée

CA 10 **Initiative** –1 (9)
Pv 17 (2d10 + 6)
Vitesse 15 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	15	+2	+2	Dex	8	–1	–1	Con	17	+3	+5
Int	2	–4	–4	Sag	11	+0	+0	Cha	5	–3	–3

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues aucune
FP 1/8 (25 PX ; BM +2)

Actions

Morsure. *Corps à corps :* +4, allonge 1,50 m. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

WAYNE ENGLAND

Chauve-souris

Bête de taille TP, non alignée

CA 12 **Initiative** +2 (12)
Pv 1 (1d4 – 1)
Vitesse 1,50 m, vol 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	2	–4	–4	**Dex**	15	+2	+2	**Con**	8	–1	–1
Int	2	–4	–4	**Sag**	12	+1	+1	**Cha**	4	–3	–3

Sens Vision aveugle 18 m, Perception passive 11
Langues aucune
FP 0 (10 PX ; BM +2)

Actions

Morsure. *Corps à corps :* +4, allonge 1,50 m. *Touché :* 1 dégât perforant.

Cheval de selle

Bête de taille G, non alignée

CA 11 **Initiative** +1 (11)
Pv 13 (2d10 + 2)
Vitesse 18 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	16	+3	+3	**Dex**	13	+1	+1	**Con**	12	+1	+1
Int	2	–4	–4	**Sag**	11	+0	+0	**Cha**	7	–2	–2

Sens Perception passive 10
Langues aucune
FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Actions

Sabots. *Corps à corps :* +5, allonge 1,50 m. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts contondants.

Chat

Bête de taille TP, non alignée

CA 12 **Initiative** +2 (12)
Pv 2 (1d4)
Vitesse 12 m, escalade 12 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	3	–4	–4	**Dex**	15	+2	+4	**Con**	10	+0	+0
Int	3	–4	–4	**Sag**	12	+1	+1	**Cha**	7	–2	–2

Compétences Discrétion +4, Perception +3
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues aucune
FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

Sauteur. La distance de saut du chat se base sur la Dextérité au lieu de la Force.

Actions

Éraflure. *Corps à corps :* +4, allonge 1,50 m. *Touché :* 1 dégât tranchant.

Cheval de trait

Bête de taille G, non alignée

CA 10 **Initiative** +0 (10)
Pv 15 (2d10 + 4)
Vitesse 12 m

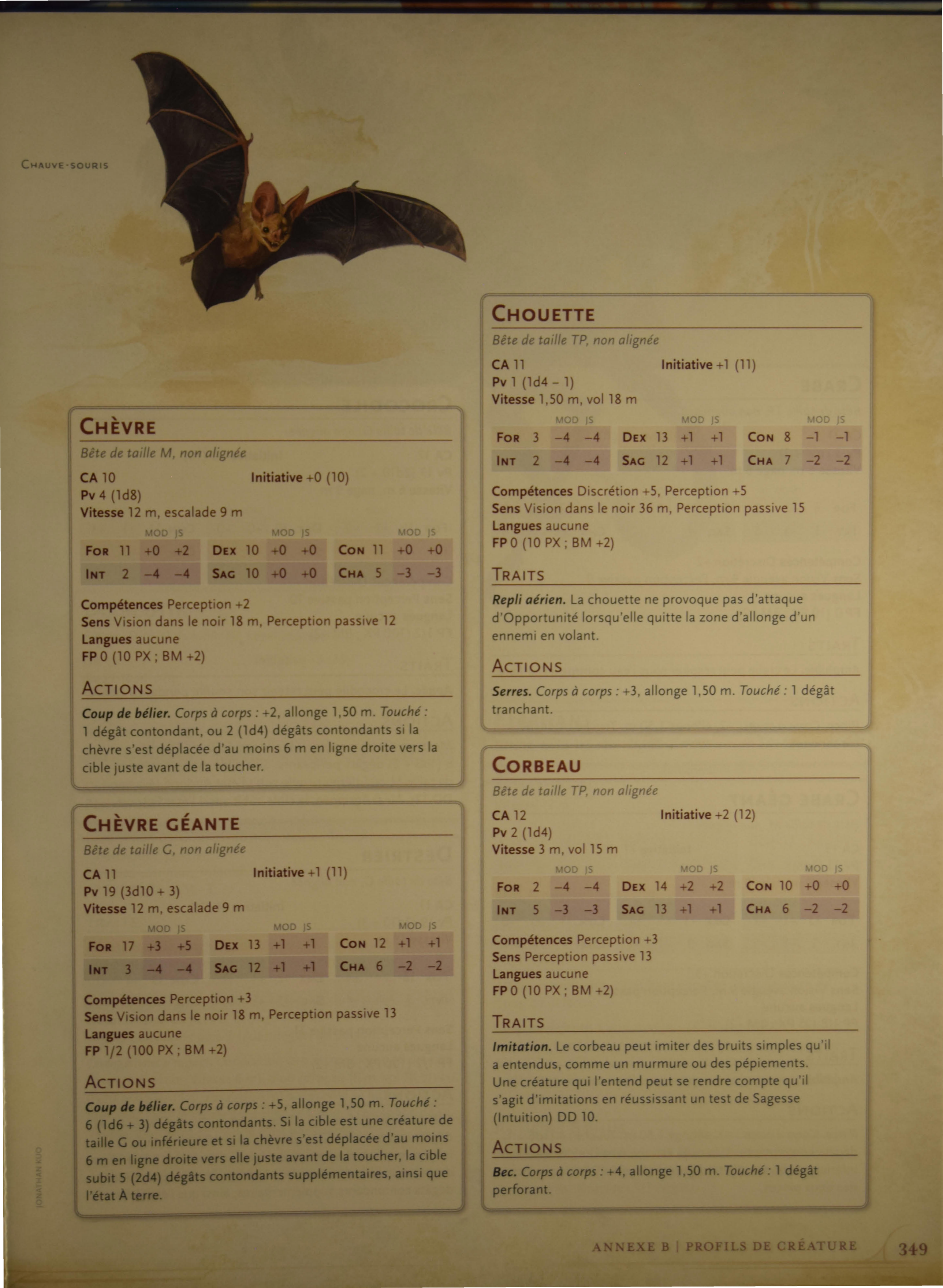
		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	18	+4	+4	**Dex**	10	+0	+0	**Con**	15	+2	+2
Int	2	–4	–4	**Sag**	11	+0	+0	**Cha**	7	–2	–2

Sens Perception passive 10
Langues aucune
FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Actions

Sabots. *Corps à corps :* +6, allonge 1,50 m. *Touché :* 6 (1d4 + 4) dégâts contondants.

DANEEN WILKERSON



Chèvre

Bête de taille M, non alignée

CA 10 **Initiative** +0 (10)
Pv 4 (1d8)
Vitesse 12 m, escalade 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	11	+0	+2	**Dex**	10	+0	+0	**Con**	11	+0	+0
Int	2	−4	−4	**Sag**	10	+0	+0	**Cha**	5	−3	−3

Compétences Perception +2
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues aucune
FP 0 (10 PX ; BM +2)

Actions

Coup de bélier. *Corps à corps :* +2, allonge 1,50 m. *Touché :* 1 dégât contondant, ou 2 (1d4) dégâts contondants si la chèvre s'est déplacée d'au moins 6 m en ligne droite vers la cible juste avant de la toucher.

Chèvre géante

Bête de taille G, non alignée

CA 11 **Initiative** +1 (11)
Pv 19 (3d10 + 3)
Vitesse 12 m, escalade 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	17	+3	+5	**Dex**	13	+1	+1	**Con**	12	+1	+1
Int	3	−4	−4	**Sag**	12	+1	+1	**Cha**	6	−2	−2

Compétences Perception +3
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues aucune
FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Actions

Coup de bélier. *Corps à corps :* +5, allonge 1,50 m. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure et si la chèvre s'est déplacée d'au moins 6 m en ligne droite vers elle juste avant de la toucher, la cible subit 5 (2d4) dégâts contondants supplémentaires, ainsi que l'état À terre.

Chouette

Bête de taille TP, non alignée

CA 11 **Initiative** +1 (11)
Pv 1 (1d4 − 1)
Vitesse 1,50 m, vol 18 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	3	−4	−4	**Dex**	13	+1	+1	**Con**	8	−1	−1
Int	2	−4	−4	**Sag**	12	+1	+1	**Cha**	7	−2	−2

Compétences Discrétion +5, Perception +5
Sens Vision dans le noir 36 m, Perception passive 15
Langues aucune
FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

Repli aérien. La chouette ne provoque pas d'attaque d'Opportunité lorsqu'elle quitte la zone d'allonge d'un ennemi en volant.

Actions

Serres. *Corps à corps :* +3, allonge 1,50 m. *Touché :* 1 dégât tranchant.

Corbeau

Bête de taille TP, non alignée

CA 12 **Initiative** +2 (12)
Pv 2 (1d4)
Vitesse 3 m, vol 15 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	2	−4	−4	**Dex**	14	+2	+2	**Con**	10	+0	+0
Int	5	−3	−3	**Sag**	13	+1	+1	**Cha**	6	−2	−2

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues aucune
FP 0 (10 PX ; BM +2)

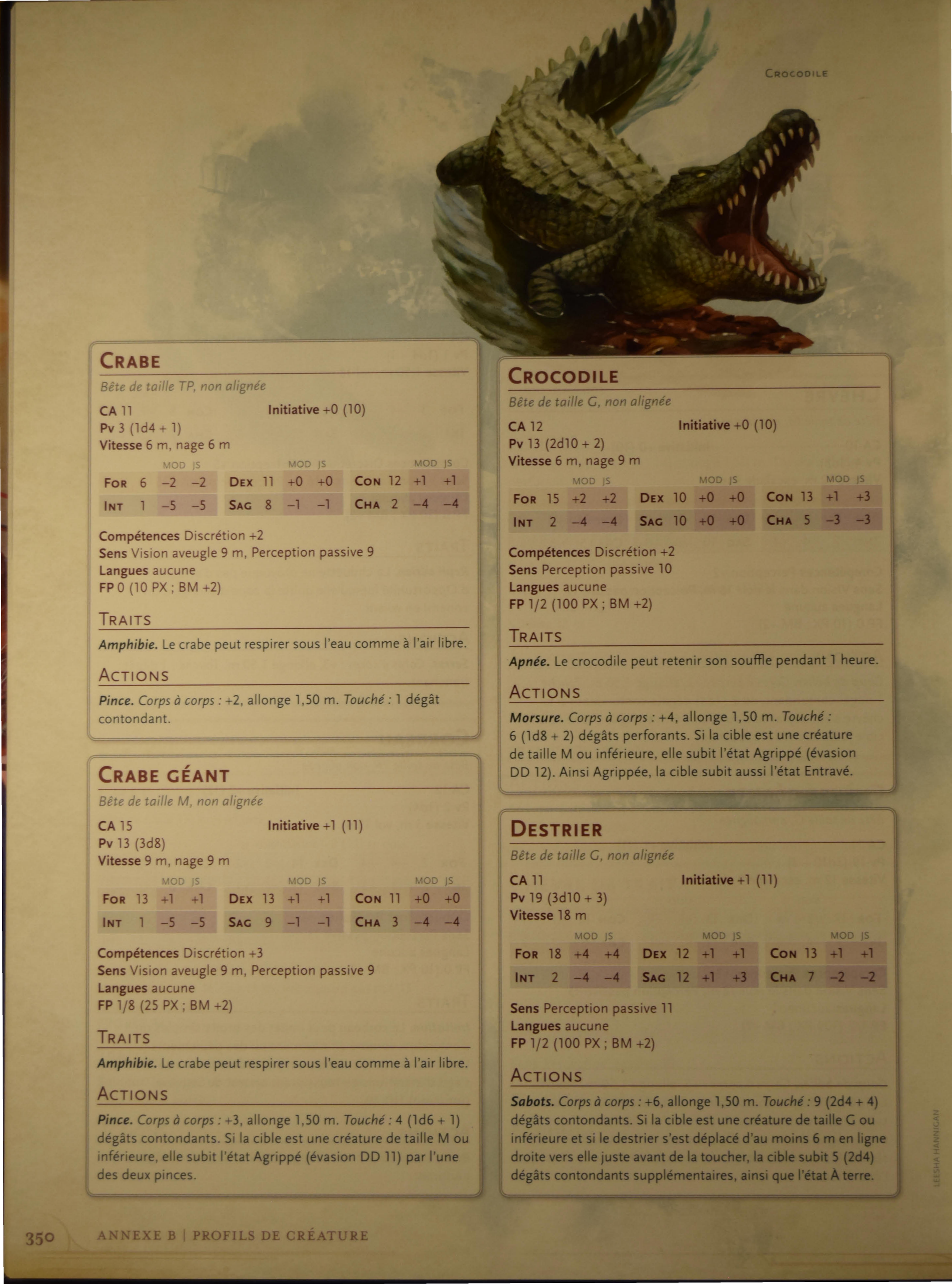
Traits

Imitation. Le corbeau peut imiter des bruits simples qu'il a entendus, comme un murmure ou des pépiements. Une créature qui l'entend peut se rendre compte qu'il s'agit d'imitations en réussissant un test de Sagesse (Intuition) DD 10.

Actions

Bec. *Corps à corps :* +4, allonge 1,50 m. *Touché :* 1 dégât perforant.

JONATHAN KUO



Crabe

Bête de taille TP, non alignée

CA 11 **Initiative** +0 (10)
Pv 3 (1d4 + 1)
Vitesse 6 m, nage 6 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	6	−2	−2	**Dex**	11	+0	+0	**Con**	12	+1	+1
Int	1	−5	−5	**Sag**	8	−1	−1	**Cha**	2	−4	−4

Compétences Discrétion +2
Sens Vision aveugle 9 m, Perception passive 9
Langues aucune
FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

Amphibie. Le crabe peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Actions

Pince. *Corps à corps :* +2, allonge 1,50 m. *Touché :* 1 dégât contondant.

Crabe géant

Bête de taille M, non alignée

CA 15 **Initiative** +1 (11)
Pv 13 (3d8)
Vitesse 9 m, nage 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	13	+1	+1	**Dex**	13	+1	+1	**Con**	11	+0	+0
Int	1	−5	−5	**Sag**	9	−1	−1	**Cha**	3	−4	−4

Compétences Discrétion +3
Sens Vision aveugle 9 m, Perception passive 9
Langues aucune
FP 1/8 (25 PX ; BM +2)

Traits

Amphibie. Le crabe peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Actions

Pince. *Corps à corps :* +3, allonge 1,50 m. *Touché :* 4 (1d6 + 1) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 11) par l'une des deux pinces.

Crocodile

Bête de taille G, non alignée

CA 12 **Initiative** +0 (10)
Pv 13 (2d10 + 2)
Vitesse 6 m, nage 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	15	+2	+2	**Dex**	10	+0	+0	**Con**	13	+1	+3
Int	2	−4	−4	**Sag**	10	+0	+0	**Cha**	5	−3	−3

Compétences Discrétion +2
Sens Perception passive 10
Langues aucune
FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Traits

Apnée. Le crocodile peut retenir son souffle pendant 1 heure.

Actions

Morsure. *Corps à corps :* +4, allonge 1,50 m. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 12). Ainsi Agrippée, la cible subit aussi l'état Entravé.

Destrier

Bête de taille G, non alignée

CA 11 **Initiative** +1 (11)
Pv 19 (3d10 + 3)
Vitesse 18 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	18	+4	+4	**Dex**	12	+1	+1	**Con**	13	+1	+1
Int	2	−4	−4	**Sag**	12	+1	+3	**Cha**	7	−2	−2

Sens Perception passive 11
Langues aucune
FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Actions

Sabots. *Corps à corps :* +6, allonge 1,50 m. *Touché :* 9 (2d4 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure et si le destrier s'est déplacé d'au moins 6 m en ligne droite vers elle juste avant de la toucher, la cible subit 5 (2d4) dégâts contondants supplémentaires, ainsi que l'état À terre.

LEESHA HANNIGAN

Diablotin

Diablotin

Fiélon (Diable) de taille TP, Loyal Mauvais

CA 13 **Initiative** +3 (13)
Pv 21 (6d4 + 6)
Vitesse 6 m, vol 12 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	6	−2	−2	**Dex**	17	+3	+3	**Con**	13	+1	+1
Int	11	+0	+0	**Sag**	12	+1	+1	**Cha**	14	+2	+2

Compétences Discrétion +5, Intuition +3, Tromperie +4
Résistances froid
Immunités feu, poison ; Empoisonné
Sens Vision dans le noir 36 m (perce les Ténèbres magiques), Perception passive 11
Langues commun, infernal
FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

Résistance à la magie. Le diablotin a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Dard. *Corps à corps :* +5, allonge 1,50 m. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Changement d'aspect. Le diablotin se métamorphose en prenant l'aspect d'un rat (Vitesse 6 m), d'un corbeau (6 m, vol 18 m) ou d'une araignée (6 m, escalade 6 m) ou reprend sa forme véritable. Son profil reste le même sous chaque forme, à l'exception de sa Vitesse. Rien de ce qu'il porte n'est transformé.

Invisibilité. Le diablotin lance *invisibilité* sur lui-même, sans composante matérielle, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation.

Éléphant

Bête de taille TG, non alignée

CA 12 **Initiative** −1 (9)
Pv 76 (8d12 + 24)
Vitesse 12 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	22	+6	+6	**Dex**	9	−1	−1	**Con**	17	+3	+3
Int	3	−4	−4	**Sag**	11	+0	+0	**Cha**	6	−2	−2

Sens Perception passive 10
Langues aucune
FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. L'éléphant effectue deux attaques de Coup de défense.

Coup de défense. *Corps à corps :* +8, allonge 1,50 m. *Touché :* 15 (2d8 + 6) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille TG ou inférieure et si l'éléphant s'est déplacé d'au moins 6 m en ligne droite vers elle juste avant de la toucher, la cible subit l'état À terre.

Actions Bonus

Piétinement. *JS Dextérité :* DD 16, une créature À terre dans un rayon de 1,50 m. *Échec :* 17 (2d10 + 6) dégâts contondants. *Réussite :* 1/2 dégâts.

PATRIK HELL

Esprit follet

Esprit follet

Fée de taille TP, Neutre Bonne

CA 15 **Initiative** +4 (14)
Pv 10 (4d4)
Vitesse 3 m, vol 12 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	3	−4	−4	**Dex**	18	+4	+4	**Con**	10	+0	+0
Int	14	+2	+2	**Sag**	13	+1	+1	**Cha**	11	+0	+0

Compétences Discrétion +8, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues commun, elfique, sylvestre
FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Actions

Épée-ingle. *Corps à corps :* +6, allonge 1,50 m. *Touché :* 6 (1d4 + 4) dégâts perforants.

Arc enchanté. *À distance :* +6, portée 12/48 m. *Touché :* 1 dégât perforant, et la cible subit l'état Charmé jusqu'au début du tour suivant de l'esprit follet.

Invisibilité. L'esprit follet lance *invisibilité* sur lui-même, sans composante matérielle, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation.

Perception du for intérieur. *JS Charisme :* DD 10, une créature que l'esprit follet voit dans un rayon de 1,50 m (Célestes, Fiélons et Morts-vivants ratent automatiquement ce JS). *Échec :* l'esprit follet perçoit l'alignement et l'affect actuel de la cible.

Faucon

Bête de taille TP, non alignée

CA 13 **Initiative** +3 (13)
Pv 1 (1d4 – 1)
Vitesse 3 m, vol 18 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	5	−3	−3	**Dex**	16	+3	+3	**Con**	8	−1	−1
Int	2	−4	−4	**Sag**	14	+2	+2	**Cha**	6	−2	−2

Compétences Perception +6
Sens Perception passive 16
Langues aucune
FP 0 (10 PX ; BM +2)

Actions

Serres. *Corps à corps :* +5, allonge 1,50 m. *Touché :* 1 dégât tranchant.

Grand cervidé

Bête de taille G, non alignée

CA 10 **Initiative** +0 (10)
Pv 11 (2d10)
Vitesse 15 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	16	+3	+3	**Dex**	10	+0	+0	**Con**	11	+0	+0
Int	2	−4	−4	**Sag**	10	+0	+0	**Cha**	6	−2	−2

Compétences Perception +2
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues aucune
FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Actions

Coup de bélier. *Corps à corps :* +5, allonge 1,50 m. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure et si le cervidé s'est déplacé d'au moins 6 m en ligne droite vers elle juste avant de la toucher, la cible subit 3 (1d6) dégâts contondants supplémentaires, ainsi que l'état À terre.

PATRIK HELL

Grenouille

Grand singe

Bête de taille M, non alignée

CA 12 **Initiative** +2 (12)
Pv 19 (3d8 + 6)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	16	+3	+3	**Dex**	14	+2	+2	**Con**	14	+2	+2
Int	6	–2	–2	**Sag**	12	+1	+1	**Cha**	7	–2	–2

Compétences Athlétisme +5, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues aucune
FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le singe effectue deux attaques de Poing.

Poing. *Corps à corps :* +5, allonge 1,50 m. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts contondants.

Rocher (recharge 6). *À distance :* +5, portée 7,50/15 m. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts contondants.

Grenouille

Bête de taille TP, non alignée

CA 11 **Initiative** +1 (11)
Pv 1 (1d4 – 1)
Vitesse 6 m, nage 6 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	1	–5	–5	**Dex**	13	+1	+1	**Con**	8	–1	–1
Int	1	–5	–5	**Sag**	8	–1	–1	**Cha**	3	–4	–4

Compétences Discrétion +3, Perception +1
Sens Vision dans le noir 9 m, Perception passive 11
Langues aucune
FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

Amphibie. La grenouille peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Saut sans élan. Les sauts en longueur de la grenouille peuvent atteindre 3 m et ses sauts en hauteur 1,50 m, avec ou sans élan.

Actions

Morsure. *Corps à corps :* +3, allonge 1,50 m. *Touché :* 1 dégât perforant.

WAYNE ENGLAND

Hippocampe géant

Bête de taille G, non alignée

CA 14 **Initiative** +1 (11)
Pv 16 (3d10)
Vitesse 1,50 m, nage 12 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	15	+2	+2	**Dex**	12	+1	+1	**Con**	11	+0	+0
Int	2	–4	–4	**Sag**	12	+1	+1	**Cha**	5	–3	–3

Sens Perception passive 11
Langues aucune
FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Traits

Respiration aquatique. L'hippocampe ne peut respirer que sous l'eau.

Actions

Coup de bélier. *Corps à corps :* +4, allonge 1,50 m. *Touché :* 9 (2d6 + 2) dégâts contondants, ou 11 (2d8 + 2) dégâts contondants si l'hippocampe s'est déplacé d'au moins 6 m en ligne droite vers la cible juste avant de la toucher.

Actions Bonus

Accélération bulleuse. Alors qu'il est sous l'eau, l'hippocampe se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse de nage sans provoquer d'attaques d'Opportunité.

Lézard

Bête de taille TP, non alignée

CA 10 **Initiative** +0 (10)
Pv 2 (1d4)
Vitesse 6 m, escalade 6 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	2	–4	–4	**Dex**	11	+0	+0	**Con**	10	+0	+0
Int	1	–5	–5	**Sag**	8	–1	–1	**Cha**	3	–4	–4

Sens Vision dans le noir 9 m, Perception passive 9
Langues aucune
FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

Pattes d'araignée. Le lézard peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Actions

Morsure. *Corps à corps :* +2, allonge 1,50 m. *Touché :* 1 dégât perforant.

Lion

Bête de taille G, non alignée

CA 12 **Initiative** +2 (12)
Pv 22 (4d10)
Vitesse 15 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	17	+3	+3	**Dex**	15	+2	+2	**Con**	11	+0	+0
Int	3	−4	−4	**Sag**	12	+1	+1	**Cha**	8	−1	−1

Compétences Discrétion +4, Perception +3
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues aucune
FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

Saut avec élan. Avec une prise d'élan de 3 m, le lion peut franchir jusqu'à 7,50 m d'un saut en longueur.

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le lion a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

Actions

Attaques multiples. Le lion effectue deux attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de Rugissement.

Saignée. *Corps à corps :* +5, allonge 1,50 m. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.

Rugissement. *JS Sagesse :* DD 11, une créature dans un rayon de 4,50 m. *Échec :* la cible subit l'état Effrayé jusqu'au début du tour suivant du lion.

Loup

Bête de taille M, non alignée

CA 12 **Initiative** +2 (12)
Pv 11 (2d8 + 2)
Vitesse 12 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	14	+2	+2	**Dex**	15	+2	+2	**Con**	12	+1	+1
Int	3	−4	−4	**Sag**	12	+1	+1	**Cha**	6	−2	−2

Compétences Discrétion +4, Perception +5
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 15
Langues aucune
FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Traits

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le loup a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

Actions

Morsure. *Corps à corps :* +4, allonge 1,50 m. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Loup

Loup sanguinaire

Bête de taille G, non alignée

CA 14 **Initiative** +2 (12)
Pv 22 (3d10 + 6)
Vitesse 15 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	17	+3	+3	**Dex**	15	+2	+2	**Con**	15	+2	+2
Int	3	−4	−4	**Sag**	12	+1	+1	**Cha**	7	−2	−2

Compétences Discrétion +4, Perception +5
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 15
Langues aucune
FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le loup a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

Actions

Morsure. *Corps à corps :* +5, allonge 1,50 m. *Touché :* 8 (1d10 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Molosse

Bête de taille M, non alignée

CA 12 **Initiative** +2 (12)
Pv 5 (1d8 + 1)
Vitesse 12 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	13	+1	+1	**Dex**	14	+2	+2	**Con**	12	+1	+1
Int	3	−4	−4	**Sag**	12	+1	+3	**Cha**	7	−2	−2

Compétences Perception +5
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 15
Langues aucune
FP 1/8 (25 PX ; BM +2)

Actions

Morsure. *Corps à corps :* +3, allonge 1,50 m. *Touché :* 4 (1d6 + 1) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état À terre.

BORJA PINDADO

Mule

Bête de taille M, non alignée

CA 10 **Initiative** +0 (10)
Pv 11 (2d8 + 2)
Vitesse 12 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	14	+2	+4	**Dex**	10	+0	+0	**Con**	13	+1	+1
Int	2	−4	−4	**Sag**	10	+0	+0	**Cha**	5	−3	−3

Sens Perception passive 10
Langues aucune
FP 1/8 (25 PX ; BM +2)

Traits

Bête de somme. La mule est considérée comme d'une catégorie de taille de plus que la réalité lorsqu'il s'agit de déterminer sa capacité de charge.

Actions

Sabots. *Corps à corps :* +4, allonge 1,50 m. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

Ours brun

Bête de taille G, non alignée

CA 11 **Initiative** +1 (11)
Pv 22 (3d10 + 6)
Vitesse 12 m, escalade 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	17	+3	+3	**Dex**	12	+1	+1	**Con**	15	+2	+2
Int	2	−4	−4	**Sag**	13	+1	+1	**Cha**	7	−2	−2

Compétences Perception +3
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues aucune
FP 1 (200 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. L'ours effectue une attaque de Griffe et une de Morsure.

Griffe. *Corps à corps :* +5, allonge 1,50 m. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Morsure. *Corps à corps :* +5, allonge 1,50 m. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Ours noir

Bête de taille M, non alignée

CA 11 **Initiative** +1 (11)
Pv 19 (3d8 + 6)
Vitesse 9 m, escalade 9 m, nage 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	15	+2	+2	**Dex**	12	+1	+1	**Con**	14	+2	+2
Int	2	−4	−4	**Sag**	12	+1	+1	**Cha**	7	−2	−2

Compétences Perception +5
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 15
Langues aucune
FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. L'ours effectue deux attaques de Saignée.

Saignée. *Corps à corps :* +4, allonge 1,50 m. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Panthère

Bête de taille M, non alignée

CA 13 **Initiative** +3 (13)
Pv 13 (3d8)
Vitesse 15 m, escalade 12 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	14	+2	+2	**Dex**	16	+3	+3	**Con**	10	+0	+0
Int	3	−4	−4	**Sag**	14	+2	+2	**Cha**	7	−2	−2

Compétences Discrétion +7, Perception +4
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues aucune
FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Actions

Saignée. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Actions Bonus

Fuite agile. La panthère entreprend l'action Désengagement ou Furtivité.

CONCEPTOPOLIS

Pseudodragon

Quas

Pieuvre

Bête de taille P, non alignée

CA 12 **Initiative** +2 (12)
Pv 3 (1d6)
Vitesse 1,50 m, nage 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	4	−3	−3	**Dex**	15	+2	+2	**Con**	11	+0	+0
Int	3	−4	−4	**Sag**	10	+0	+0	**Cha**	4	−3	−3

Compétences Discrétion +6, Perception +2
Sens Vision dans le noir 9 m, Perception passive 12
Langues aucune
FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

Compression. La pieuvre peut se déplacer dans un espace étroit d'une largeur minimale de 2,5 cm sans devoir dépenser de déplacement supplémentaire.

Respiration aquatique. La pieuvre ne peut respirer que sous l'eau.

Actions

Tentacules. *Corps à corps :* +4, allonge 1,50 m. *Touché :* 1 dégât contondant.

Réactions

Nuage d'encre (1/jour). *Déclencheur :* une créature termine son tour dans un rayon de 1,50 m de la pieuvre qui est sous l'eau. *Réponse :* la pieuvre libère de l'encre sous forme d'un Cube de 1,50 m centré sur elle, et elle se déplace dans les limites de sa Vitesse de nage. Le Cube constitue une zone à Visibilité nulle pendant 1 minute, mais un courant important ou effet comparable disperse l'encre.

Poney

Bête de taille M, non alignée

CA 10 **Initiative** +0 (10)
Pv 11 (2d8 + 2)
Vitesse 12 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	15	+2	+4	**Dex**	10	+0	+0	**Con**	13	+1	+1
Int	2	−4	−4	**Sag**	11	+0	+0	**Cha**	7	−2	−2

Sens Perception passive 10
Langues aucune
FP 1/8 (25 PX ; BM +2)

Actions

Sabots. *Corps à corps :* +4, allonge 1,50 m. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

Pseudodragon

Dragon de taille TP, Neutre Bon

CA 14 **Initiative** +2 (12)
Pv 10 (3d4 + 3)
Vitesse 4,50 m, vol 18 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	6	−2	−2	**Dex**	15	+2	+2	**Con**	13	+1	+1
Int	10	+0	+0	**Sag**	12	+1	+1	**Cha**	10	+0	+0

Compétences Discrétion +4, Perception +5
Sens Vision aveugle 3 m, Vision dans le noir 18 m, Perception passive 15
Langues comprend le commun et le draconique, mais ne parle pas
FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Traits

Résistance à la magie. Le pseudodragon a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le pseudodragon effectue deux attaques de Morsure.

Morsure. *Corps à corps :* +4, allonge 1,50 m. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Dard. *JS Constitution :* DD 12, une créature que le pseudodragon voit dans un rayon de 1,50 m. *Échec :* 5 (2d4) dégâts de poison et la cible subit l'état Empoisonné pendant 1 heure. *Échec de 5 ou plus :* la cible Empoisonnée subit aussi l'état Inconscient jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts ou qu'une autre créature consacre une action à la secouer.

ADAM VEHICE (GAUCHE), BORJA PINDADO (DROITE)

Quasit

Fiélon (Démon) de taille TP, Chaotique Mauvais

CA 13 **Initiative** +3 (13)
Pv 25 (10d4)
Vitesse 12 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	5	–3	–3	**Dex**	17	+3	+3	**Con**	10	+0	+0
Int	7	–2	–2	**Sag**	10	+0	+0	**Cha**	10	+0	+0

Compétences Discrétion +5
Résistances feu, foudre, froid
Immunités poison ; Empoisonné
Sens Vision dans le noir 36 m, Perception passive 10
Langues abyssal, commun
FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

Résistance à la magie. Le quasit a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Saignée. *Corps à corps :* +5, allonge 1,50 m. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts tranchants, et la cible subit l'état Empoisonné jusqu'au début du tour suivant du quasit.

Changement d'aspect. Le quasit se métamorphose en prenant l'aspect d'une chauve-souris (Vitesse 3 m, vol 12 m), d'un mille-pattes (12 m, escalade 12 m) ou d'un crapaud (12 m, nage 12 m) ou reprend sa forme véritable. Son profil reste le même sous chaque forme, à l'exception de sa Vitesse. Rien de ce qu'il porte n'est transformé.

Frayeur (1/jour). *JS Sagesse :* DD 10, une créature dans un rayon de 6 m. *Échec :* la cible subit l'état Effrayé. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Au bout de 1 minute, elle réussit automatiquement ce JS.

Invisibilité. Le quasit lance *invisibilité* sur lui-même, sans composante matérielle, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation.

Rat

Bête de taille TP, non alignée

CA 10 **Initiative** +0 (10)
Pv 1 (1d4 – 1)
Vitesse 6 m, escalade 6 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	2	–4	–4	**Dex**	11	+0	+0	**Con**	9	–1	–1
Int	2	–4	–4	**Sag**	10	+0	+0	**Cha**	4	–3	–3

Compétences Perception +2
Sens Vision dans le noir 9 m, Perception passive 12
Langues aucune
FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

Agile. Le rat ne provoque pas d'attaque d'Opportunité lorsqu'il quitte l'allonge d'un ennemi en se déplaçant.

Actions

Morsure. *Corps à corps :* +2, allonge 1,50 m. *Touché :* 1 dégât perforant.

Requin de récif

Bête de taille M, non alignée

CA 12 **Initiative** +2 (12)
Pv 22 (4d8 + 4)
Vitesse 1,50 m, nage 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	14	+2	+2	**Dex**	15	+2	+2	**Con**	13	+1	+1
Int	1	–5	–5	**Sag**	10	+0	+0	**Cha**	4	–3	–3

Compétences Perception +2
Sens Vision aveugle 9 m, Perception passive 12
Langues aucune
FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Traits

Respiration aquatique. Le requin ne peut respirer que sous l'eau.

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le requin a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

Actions

Morsure. *Corps à corps :* +4, allonge 1,50 m. *Touché :* 7 (2d4 + 2) dégâts perforants.

Sanglier

Bête de taille M, non alignée

CA 11 **Initiative** +0 (10)
Pv 13 (2d8 + 4)
Vitesse 12 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	13	+1	+1	**Dex**	11	+0	+0	**Con**	14	+2	+2
Int	2	–4	–4	**Sag**	9	–1	–1	**Cha**	5	–3	–3

Sens Perception passive 9
Langues aucune
FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Traits

Fureur du péril. Tant qu'il est En péril, le sanglier a l'Avantage aux jets d'attaque.

Actions

Coup de défense. *Corps à corps :* +3, allonge 1,50 m. *Touché :* 4 (1d6 + 1) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure et si le sanglier s'est déplacé d'au moins 6 m en ligne droite vers elle juste avant de la toucher, la cible subit 3 (1d6) dégâts perforants supplémentaires, ainsi que l'état À terre.

Scorpion

Bête de taille TP, non alignée

CA 11 **Initiative** +0 (10)
Pv 1 (1d4 – 1)
Vitesse 3 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	2	–4	–4	**Dex**	11	+0	+0	**Con**	8	–1	–1
Int	1	–5	–5	**Sag**	8	–1	–1	**Cha**	2	–4	–4

Sens Vision aveugle 3 m, Perception passive 9
Langues aucune
FP 0 (10 PX ; BM +2)

Actions

Dard. *Corps à corps :* +2, allonge 1,50 m. *Touché :* 1 dégât perforant plus 3 (1d6) dégâts de poison.

Serpent constricteur

Bête de taille G, non alignée

CA 13 **Initiative** +2 (12)
Pv 13 (2d10 + 2)
Vitesse 9 m, nage 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	15	+2	+2	**Dex**	14	+2	+2	**Con**	12	+1	+1
Int	1	–5	–5	**Sag**	10	+0	+0	**Cha**	3	–4	–4

Compétences Discrétion +4, Perception +2
Sens Vision aveugle 3 m, Perception passive 12
Langues aucune
FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Actions

Morsure. *Corps à corps :* +4, allonge 1,50 m. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Constriction. *JS Force :* DD 12, une créature de taille M ou inférieure que le serpent voit dans un rayon de 1,50 m. *Échec :* 7 (3d4) dégâts contondants, et la cible subit l'état Agrippé (évasion DD 12).

Serpent venimeux

Bête de taille TP, non alignée

CA 12 **Initiative** +2 (12)
Pv 5 (2d4)
Vitesse 9 m, nage 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	2	–4	–4	**Dex**	15	+2	+2	**Con**	11	+0	+0
Int	1	–5	–5	**Sag**	10	+0	+0	**Cha**	3	–4	–4

Sens Vision aveugle 3 m, Perception passive 10
Langues aucune
FP 1/8 (25 PX ; BM +2)

Actions

Morsure. *Corps à corps :* +4, allonge 1,50 m. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de poison.

Sphinx merveilleux

Sphinx merveilleux

Céleste de taille TP, Loyal Bon

CA 13 **Initiative** +3 (13)
Pv 24 (7d4 + 7)
Vitesse 6 m, vol 12 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	6	–2	–2	**Dex**	17	+3	+3	**Con**	13	+1	+1
Int	15	+2	+2	**Sag**	12	+1	+1	**Cha**	11	+0	+0

Compétences Arcanes +4, Discrétion +5, Religion +4
Résistances nécrotiques, psychiques, radiants
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues céleste, commun
FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

Résistance à la magie. Le sphinx a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Saignée. *Corps à corps :* +5, allonge 1,50 m. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts radiants.

Réactions

Accès d'ingéniosité (2/jour). *Déclencheur :* le sphinx ou une autre créature dans un rayon de 9 m effectue un jet de sauvegarde ou un test de caractéristique. *Réponse :* le sphinx ajoute 2 au jet.

DANEEN WILKERSON

Têtard slaad

Squelette

Mort-vivant de taille M, Loyal Mauvais

CA 14 **Initiative** +3 (13)
Pv 13 (2d8 + 4)
Vitesse 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	10	+0	+0	**Dex**	16	+3	+3	**Con**	15	+2	+2
Int	6	−2	−2	**Sag**	8	−1	−1	**Cha**	5	−3	−3

Vulnérabilités contondants
Immunités poison ; Empoisonné, Épuisement
Équipement arc court, épée courte
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langues comprend les langues qu'il maîtrisait de son vivant mais ne parle pas
FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Actions

Épée courte. *Corps à corps :* +5, allonge 1,50 m. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Arc court. *À distance :* +5, portée 24/96 m. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Têtard slaad

Aberration de taille TP, Chaotique Neutre

CA 12 **Initiative** +2 (12)
Pv 7 (3d4)
Vitesse 9 m, fouissement 3 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	7	−2	−2	**Dex**	15	+2	+2	**Con**	10	+0	+0
Int	3	−4	−4	**Sag**	5	−3	−3	**Cha**	3	−4	−4

Compétences Discrétion +4
Résistances acide, feu, foudre, froid, tonnerre
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 7
Langues comprend le slaad, mais ne parle pas
FP 1/8 (25 PX ; BM +2)

Traits

Résistance à la magie. Le slaad a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Morsure. *Corps à corps :* +4, allonge 1,50 m. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Tigre

Bête de taille G, non alignée

CA 13 **Initiative** +3 (13)
Pv 30 (4d10 + 8)
Vitesse 12 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	17	+3	+3	**Dex**	16	+3	+3	**Con**	14	+2	+2
Int	3	−4	−4	**Sag**	12	+1	+1	**Cha**	8	−1	−1

Compétences Discrétion +7, Perception +3
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues aucune
FP 1 (200 PX ; BM +2)

Actions

Saignée. *Corps à corps :* +5, allonge 1,50 m. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Actions Bonus

Actions Bonus. Le tigre peut entreprendre l'action Désengagement ou Furtivité.

Zombi

Mort-vivant de taille M, Neutre Mauvais

CA 8 **Initiative** −2 (8)
Pv 15 (2d8 + 6)
Vitesse 6 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
For	13	+1	+1	**Dex**	6	−2	−2	**Con**	16	+3	+3
Int	3	−4	−4	**Sag**	6	−2	+0	**Cha**	5	−3	−3

Immunités poison ; Empoisonné, Épuisement
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 8
Langues comprend les langues qu'il maîtrisait de son vivant mais ne parle pas
FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Traits

Robustesse de la non-vie. Si des dégâts font tomber le zombi à 0 point de vie, il effectue un jet de sauvegarde de Constitution (DD égal à 5 + les dégâts subis), sauf en cas de dégâts radiants ou de Coup critique. S'il réussit ce JS, le zombi se retrouve en fait à 1 point de vie.

Actions

Coup. *Corps à corps :* +3, allonge 1,50 m. *Touché :* 5 (1d8 + 1) dégâts contondants.

DAVID ASTRUGA

ANNEXE C

Glossaire de règles

Conventions relatives au glossaire

Les conventions suivantes s'appliquent au présent glossaire :

Sous-types entre crochets. Le nom de plusieurs entrées s'accompagne d'une mention entre crochets, par exemple « Attaque [Action] ». Cette mention (Action, Attitude, Danger, État ou Zone d'effet) indique que la règle concernée appartient à une famille de règles. Ces mentions figurent elles aussi au glossaire.

« **Vous.** » Les règles, que ce soit dans ce glossaire ou ailleurs, concernent souvent quelque chose qui vous arrive dans le monde du jeu. Ce « vous » fait référence à la créature ou à l'objet auquel la règle s'applique à un moment donné du jeu. Le « vous » de l'état À terre, par exemple, est la créature qui subit actuellement cet état.

« **Lire aussi.** » Certaines entrées comprennent une section *Lire aussi* qui renvoie à d'autres entrées du glossaire, à des chapitres de cet ouvrage ou aux deux.

Absence de termes obsolètes. Le présent glossaire ne présente que les définitions des termes des règles actuelles. Si vous recherchez un terme d'une version antérieure des règles de la cinquième édition, veuillez consulter l'index.

Abréviations. Les abréviations énumérées ci-dessous apparaissent dans ce glossaire et ailleurs dans les règles.

BM	bonus de maîtrise	**MD**	maître du donjon
C	Concentration	**N**	Neutre
CA	classe d'armure	**NB**	Neutre Bon
CB	Chaotique Bon	**NM**	Neutre Mauvais
Cha	Charisme	**pa**	pièce(s) d'argent
CM	Chaotique Mauvais	**pc**	pièce(s) de cuivre
CN	Chaotique Neutre	**pe**	pièce(s) d'électrum
Con	Constitution	**PJ**	personnage joueur
DD	degré de difficulté	**PNJ**	personnage non-joueur
Dex	Dextérité		
For	Force	**po**	pièce(s) d'or
FP	facteur de puissance	**PP**	pièce(s) de platine
Int	Intelligence	**pv**	point(s) de vie
JS	jet de sauvegarde	**PX**	point(s) d'expérience
LB	Loyal Bon	**R**	rituel
LM	Loyal Mauvais	**S**	composante somatique
LN	Loyal Neutre		
M	composante matérielle	**Sag**	Sagesse
		V	composante verbale

Définitions des règles

Ci-après, les définitions des diverses règles.

À terre [État]

Tant que vous avez l'état À terre, vous subissez les effets suivants.

Déplacement limité. Vos seules possibilités de déplacement sont ramper ou vous relever en dépensant la moitié de votre Vitesse (arrondie à l'inférieur), ce qui met un terme à l'état. Si votre Vitesse est de 0, vous ne pouvez pas vous relever.

Effet sur les attaques. Vous subissez le Désavantage aux jets d'attaque. Un jet d'attaque contre vous reçoit l'Avantage si l'assaillant se trouve dans un rayon de 1,50 m de vous. Sans cela, ce jet d'attaque subit le Désavantage.

Abri

L'abri fournit un degré de protection à la cible située derrière. Il existe trois niveaux d'abri qui octroient chacun un bénéfice distinct aux cibles abritées : Abri partiel (bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité), Abri supérieur (bonus de +5 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité), et Abri total (le sujet ne peut pas être pris pour cible directement). Une cible qui se trouve derrière plus d'un type d'abri ne bénéficie que du degré le plus protecteur. *Lire aussi* chapitre 1 (« Combat »).

Action

À votre tour, vous pouvez entreprendre une action. Choisissez l'action à entreprendre parmi celles ci-dessous ou parmi les actions spéciales fournies par vos aptitudes. *Lire aussi* chapitre 1 (« Actions »). Ces actions sont définies ailleurs dans le présent glossaire :

Attaque	Furtivité	Observation
Désengagement	Influence	Pointe
Esquive	Intention	Soutien
Étude	Magie	Utilisation

Action Bonus

Une action Bonus est une action spéciale que vous pouvez entreprendre au même tour qu'une action. Vous ne pouvez pas entreprendre plus d'une action Bonus par tour, et ne jouissez d'une action Bonus que si une règle le stipule explicitement. *Lire aussi* chapitre 1 (« Actions »).

Agrippé [État]

Tant que vous avez l'état Agrippé, vous subissez les effets suivants.

Vitesse 0. Votre Vitesse est de 0 et ne peut pas augmenter.

Effet sur les attaques. Vous subissez le Désavantage aux jets d'attaque contre toute cible hormis l'agrippeur.

Déplaçable. L'agrippeur peut vous tirer ou vous porter lorsqu'il se déplace, mais ses coûts de déplacement sont doublés, sauf si vous êtes de taille TP ou que votre catégorie est inférieure d'au moins deux crans à la sienne.

Alignement

L'alignement d'une créature illustre globalement ses valeurs éthiques et ses idéaux. L'alignement combine deux aspects : la moralité (bon, mauvais ou neutre) et le point de vue vis-à-vis de l'ordre (loyal, chaotique ou neutre). Ces deux facteurs autorisent neuf combinaisons, par exemple Loyal Bon et Neutre Mauvais. *Lire aussi* chapitre 2 (« Création de votre personnage »).

Allié

Une créature est votre alliée si elle appartient à votre groupe d'aventuriers, si elle est votre amie ou figure dans votre camp lors d'un combat, ou encore s'il s'agit d'une créature que les règles ou le MD désignent comme votre alliée.

Allonge

Toute créature est dotée d'une allonge de 1,50 m, sauf si une règle précise autre chose.

Amical [Attitude]

Une créature Amicale vous considère sous un jour favorable. Vous avez l'Avantage aux tests de caractéristique visant à influencer une créature Amicale. *Lire aussi* « Influence ».

Arme

Une arme est un objet appartenant à la catégorie des armes courantes ou de guerre. *Lire aussi* chapitre 6 (« Armes »).

Armes improvisées

Une arme improvisée est un objet utilisé pour dépanner comme arme ; bouteille cassée, pied de table, poêle à frire, etc. Une arme courante ou de guerre est elle aussi considérée comme une armée improvisée si l'on s'en sert sans tenir compte de sa conception initiale ; si vous utilisez une arme à distance pour effectuer une attaque de corps à corps ou jetez une arme de corps à corps dépourvue de la propriété Lancer, l'arme est alors considérée comme une arme improvisée. Une arme improvisée obéit aux règles ci-dessous.

Maîtrise. N'ajoutez pas votre bonus de maîtrise aux jets d'attaque avec une arme improvisée.

Dégâts. Si l'attaque touche, l'arme inflige 1d4 dégâts d'un type que le MD juge adapté à l'objet.

Portée. Si vous lancez l'arme, sa portée normale est de 6 m et sa portée longue de 18 m.

Arme équivalente. Quand une arme improvisée est comparable à une arme courante ou de guerre, le MD peut statuer qu'elle s'utilise de la même manière et obéit aux mêmes règles. Il peut ainsi considérer qu'un pied de table équivaut à un gourdin.

Arrondis à l'inférieur

Chaque fois que vous divisez ou multipliez un nombre dans le jeu et que vous obtenez une fraction, arrondissez à l'entier inférieur même si cette fraction est d'un demi ou plus. Certaines règles constituent une exception en vous indiquant d'arrondir à l'entier supérieur.

Asphyxie [Danger]

Une créature peut retenir son souffle pendant un nombre de minutes égal à 1 + son modificateur de Constitution (minimum 30 secondes) avant que ne débute l'asphyxie. Lorsqu'une créature à bout de souffle commence à s'asphyxier, elle reçoit 1 niveau d'Épuisement à la fin de chacun de ses tours. Lorsque la créature peut à nouveau respirer, elle supprime tous les niveaux d'Épuisement entraînés par l'asphyxie.

Assommer une créature

Lorsque vous êtes censé faire tomber une créature à 0 point de vie avec une attaque de corps à corps, vous pouvez en réalité la réduire à 1 point de vie. La créature subit alors l'état Inconscient et entame un Repos court.

Cette créature subit l'état Inconscient jusqu'à ce qu'elle récupère des points de vie ou que quelqu'un d'autre consacre son action à lui administrer les premiers soins, ce qui nécessite de réussir un test de Sagesse (Médecine) DD 10.

Assourdi [État]

Tant que vous avez l'état Assourdi, vous subissez les effets suivants.

Incapable d'entrendre. Vous n'entendez rien, et ratez automatiquement tous les tests de caractéristique qui reposent sur l'ouïe.

Attaque [Action]

Lorsque vous entreprenez l'action Attaque, vous effectuez un jet d'attaque avec arme ou une attaque à mains nues.

S'équiper et se déséquiper. Vous pouvez vous équiper ou vous déséquiper d'une arme lorsque vous effectuez une attaque dans le cadre de cette action. Vous pouvez le faire avant ou après l'attaque. Si vous vous équipez d'une arme avant une attaque, vous n'êtes pas tenu de l'utiliser lors de cette attaque. S'équiper d'une arme comprend le fait de la sortir du fourreau ou de la ramasser. Se déséquiper d'une arme consiste à la rengainer, la ranger ou la laisser choir.

Se déplacer entre les attaques. Si vous vous déplacez pendant votre tour et disposez d'une aptitude, telle qu'Attaque supplémentaire, qui vous octroie plusieurs attaques dans le cadre de l'action Attaque, vous pouvez consacrer tout ou partie de ce déplacement à vous mouvoir entre ces attaques.

Attaque à mains nues

Au lieu d'utiliser une arme pour effectuer une attaque de corps à corps, vous pouvez recourir à un coup de poing, de pied ou de tête, ou autre frappe violente. En termes de jeu, on parle alors d'attaque à mains nues : une attaque de corps à corps qui vous demande d'utiliser votre corps pour infliger des dégâts, agripper ou bousculer une cible située dans un rayon de 1,50 m.

Chaque fois que vous recourez à votre attaque à mains nues, choisissez l'une des options suivantes pour son effet.

Bousculade. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou de Dextérité (c'est elle qui choisit), faute de quoi vous la poussez sur 1,50 m ou lui infligez l'état À terre. Le DD du jet de sauvegarde est égal à 8 + votre modificateur de Force + votre bonus de maîtrise. Cette bousculade n'est possible que si la catégorie de taille de la cible n'est pas supérieure à la vôtre de plus d'un cran.

Dégâts. Vous effectuez un jet d'attaque contre la cible. Le bonus au jet est égal à votre modificateur de Force + votre bonus de maîtrise. Si l'attaque touche, la cible subit un montant de dégâts contondants égal à 1 + votre modificateur de Force.

Lutte. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou de Dextérité (c'est elle qui choisit) sous peine de subir l'état Agrippé. Le DD du jet de sauvegarde et des tentatives d'évasion est égal à 8 + votre modificateur de Force + votre bonus de maîtrise. Cette lutte n'est possible que si la catégorie de taille de la cible n'est pas supérieure à la vôtre de plus d'un cran et si vous disposez d'une main libre pour vous saisir d'elle. *Lire aussi* « Lutte ».

Attaque d'arme

Une attaque d'arme est un jet d'attaque effectué avec une arme. *Lire aussi* « Arme ».

Attaque de sort

Une attaque de sort est un jet d'attaque effectué dans le cadre d'un sort ou d'un autre effet magique. *Lire aussi* chapitre 7 (« Incantation »).

Attaques d'Opportunité

Vous pouvez effectuer une attaque d'Opportunité lorsqu'une créature que vous voyez quitte votre zone d'allonge en recourant à son action, à une action Bonus, à sa Réaction ou à l'une de ses Vitesses. L'attaque d'Opportunité consiste à jouer votre Réaction pour effectuer une attaque de corps à corps avec arme, ou une attaque à mains nues, contre la créature qui l'a provoquée. L'attaque intervient juste avant que la créature soit sortie de votre zone d'allonge. *Lire aussi* chapitre 1 (« Combat »).

Attitude

Un monstre présente une attitude initiale envers un personnage joueur : Amical, Hostile ou Indifférent. *Lire aussi* « Amical », « Hostile », « Indifférent » et « Influence ».

Avantage

Si vous avez l'Avantage à un Test d20, lancez deux d20 et ne retenez que le résultat le plus élevé. Un jet ne peut pas être affecté par plus d'un Avantage, et l'Avantage et le Désavantage sur un même jet s'annulent. *Lire aussi* chapitre 1 (« Tests d20 »).

Aventure

Une aventure est une succession de rencontres. Une histoire prend corps au fil des rencontres et aventures successives. *Lire aussi* « Rencontre ».

Aveuglé [État]

Tant que vous avez l'état Aveuglé, vous subissez les effets suivants.

Incapable de voir. Vous ne voyez rien et ratez automatiquement tout test de caractéristique reposant sur la vue.

Effet sur les attaques. Les jets d'attaque contre vous ont l'Avantage, et vos jets d'attaque subissent le Désavantage.

Bris des objets

Les objets peuvent être endommagés par les attaques et par certains sorts, selon les règles ci-dessous. Si un objet est extrêmement fragile, le MD peut autoriser une créature à le briser automatiquement par l'action Attaque ou Utilisation.

Classe d'armure. La table « Classe d'armure des objets » énumère la CA de divers matériaux.

Classe d'armure des objets

CA	Matériau	CA	Matériau
11	Tissu, papier, corde	19	Fer, acier
13	Cristal, verre, glace	21	Mithral
15	Bois	23	Adamantium
17	Pierre		

NOOR RAHMAN

Points de vie. Un objet est détruit lorsqu'il tombe à 0 point de vie. La table « Points de vie des objets » propose une estimation des points de vie d'objets fragiles et robustes de taille G ou inférieure. Pour décompter les points de vie d'un objet de taille TG ou Gig, scindez l'objet en sections de taille G ou inférieure, en traitant les pv de chacune indépendamment. Le MD détermine si la destruction d'une partie d'un objet entraîne l'effondrement de la structure.

Points de vie des objets

Cat. de taille	Fragile	Robuste
TP (bouteille, cadenas)	2 (1d4)	5 (2d4)
P (coffre, luth)	3 (1d6)	10 (3d6)
M (tonneau, lustre)	4 (1d8)	18 (4d8)
G (charrette, grande table)	5 (1d10)	27 (5d10)

Types de dégâts et objets. Les objets ont l'Immunité contre les dégâts psychiques et de poison. Le MD peut décréter que certains types de dégâts sont plus ou moins efficaces contre un objet donné. Les dégâts contondants, par exemple, excellent lorsqu'il s'agit de fracasser quelque chose, mais ces mêmes dégâts sont inopérants pour couper quelque chose. Les objets en papier ou en tissu ont la Vulnérabilité aux dégâts de feu.

Seuil de dégâts. Les objets imposants comme les murs d'un château montrent souvent une robustesse accrue, représentée par le seuil de dégâts. *Lire aussi* « Seuil de dégâts ».

Absence de valeurs de caractéristique. Un objet n'a pas de valeurs de caractéristique sauf si une règle lui en attribue. Dénué de valeurs de caractéristique, un objet ne peut pas effectuer de tests de caractéristique et rate tous ses jets de sauvegarde.

Campagne

Une campagne est une série d'aventures. *Lire aussi* « Aventure ».

Capacité de charge

Vos catégorie de taille et valeur de Force déterminent le poids maximal (en kg) que vous pouvez porter, comme stipulé dans la table « Capacité de charge ». Sur cette table figure en outre le poids maximal que vous pouvez pousser, tirer ou soulever.

Lorsque vous poussez, tirez ou soulevez un poids supérieur à votre capacité de charge, votre Vitesse est plafonnée à 1,50 m.

Capacité de charge

Cat. de taille de la créature	Charge	Max pour pousser, tirer, soulever
TP	For × 3,75 kg	For × 7,5 kg
P/M	For × 7,5 kg	For × 15 kg
G	For × 15 kg	For × 30 kg
TG	For × 30 kg	For × 60 kg
Gig	For × 60 kg	For × 120 kg

Catégorie de taille

Une créature ou un objet appartient à une catégorie de taille parmi celles ci-dessous : très petite (taille TP), petite (taille P), moyenne (taille M), grande (taille G), très grande (taille TG) ou gigantesque (taille Gig). La catégorie de taille d'une créature détermine l'espace qu'elle occupe en combat. La taille d'un objet détermine ses points de vie. *Lire aussi* « Bris des objets » et le chapitre 1 (« Combat »).

Charmé [État]

Tant que vous avez l'état Charmé, vous subissez les effets suivants.

Ne pas nuire au charmeur. Vous ne pouvez pas attaquer votre « charmeur » ni le cibler avec des aptitudes ou effets magiques qui infligent des dégâts.

Interaction avec Avantage. Le charmeur a l'Avantage aux tests de caractéristique d'interaction sociale avec vous.

Chute [Danger]

Au terme d'une chute, une créature subit 1d6 dégâts contondants par tranche de 3 m de chute, jusqu'à un maximum de 20d6. La créature subit alors l'état À terre, sauf si la chute ne lui a infligé aucun dégât.

Une créature qui tombe à l'eau ou dans un autre liquide peut jouer sa Réaction pour effectuer un test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) DD 15, afin d'y entrer par les pieds ou la tête. Si le test est réussi, les éventuels dégâts de chute sont réduits de moitié.

Cible

Une cible est une créature ou un objet ; elle est visée par un jet d'attaque, soumise à un jet de sauvegarde par un effet, ou désignée pour recevoir les effets d'un sort ou d'un autre phénomène.

Classe d'armure

La classe d'armure (CA) est le nombre à atteindre dans le cadre d'un jet d'attaque. La CA figure le degré de difficulté pour toucher une cible.

Votre CA de base est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité. Si une règle vous octroie un autre mode de calcul de la CA de base, c'est vous qui choisissez quelle formule de calcul employer ; vous ne pouvez pas en utiliser plus d'une à la fois. *Lire aussi* « Jet d'attaque ».

Compétence

Une compétence est un domaine de spécialisation associé à un test de caractéristique. Si vous avez la maîtrise d'une compétence, ajoutez votre bonus de maîtrise lorsque vous effectuez un test de caractéristique associé à cette compétence. *Lire aussi* chapitre 1 (« Maîtrise »).

Concentration

Certains sorts et effets nécessitent la Concentration pour rester actifs, comme stipulé dans leur description. Si son créateur perd sa Concentration, l'effet prend fin. Si l'effet a une durée maximale, son descriptif indique combien de temps son créateur peut se concentrer sur lui : jusqu'à 1 minute, 1 heure, ou autre durée. Le créateur peut rompre volontairement sa Concentration à tout moment (pas d'action requise). Les facteurs ci-après brisent la Concentration.

Autre effet nécessitant la Concentration. Vous perdez la Concentration sur un effet dès l'instant où vous commencez à lancer un sort nécessitant la Concentration ou activez un autre effet qui la requiert.

Dégâts. Si vous subissez des dégâts, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Constitution pour maintenir votre Concentration. Le DD est égal à 10 ou à la moitié des dégâts subis (arrondir à l'inférieur), le nombre le plus élevé étant retenu, jusqu'à un DD maximal de 30.

Neutralisé ou mort. Votre Concentration prend fin si vous subissez l'état Neutralisé ou si vous mourez.

Cône [Zone d'effet]

Un Cône est une zone d'effet qui s'étend en ligne droite à partir d'un point d'origine dans la direction choisie par son créateur. Sa largeur en un point donné du Cône est toujours égale à la distance qui sépare ce point de l'origine du Cône. La largeur d'un Cône est de 4,50 m, par exemple, au point de sa longueur distant de 4,50 m du point d'origine. L'effet qui crée un Cône stipule sa longueur maximale.

Le point d'origine du Cône n'est pas situé dans la zone d'effet, sauf si son créateur en décide autrement.

Coup critique

Si vous obtenez un 20 sur le d20 d'un jet d'attaque, il s'agit d'un Coup critique : l'attaque touche quels que soient les modificateurs afférents et la CA de la cible. Un Coup critique vous autorise à lancer des dés supplémentaires pour déterminer les dégâts de l'attaque contre la cible. Ainsi, tous les dés de dégâts de l'attaque sont lancés deux fois et ajoutés les uns aux autres. Ajoutez ensuite les modificateurs applicables. *Lire aussi* chapitre 1 (« Dégâts et soins »).

Créature

Toutes les entités du jeu, y compris les personnages joueurs, sont des créatures. *Lire aussi* « Type de créature ».

Cube [Zone d'effet]

Un Cube est une zone d'effet qui s'étend en ligne droite à partir d'un point d'origine situé n'importe où sur l'une des faces du Cube. L'effet qui crée un Cube spécifie sa taille, à savoir la longueur de chaque arête.

Le point d'origine d'un Cube n'est pas situé dans la zone d'effet, sauf si son créateur en décide autrement.

Cylindre [Zone d'effet]

Un Cylindre est une zone d'effet qui s'étend en ligne droite à partir d'un point d'origine situé au centre de la partie supérieure ou inférieure du Cylindre. L'effet qui crée un Cylindre spécifie le rayon de la base du Cylindre et sa hauteur.

Le point d'origine d'un Cylindre est situé dans sa zone d'effet.

Danger

Un danger est un péril lié à l'environnement. *Lire aussi* « Asphyxie », « Chute », « Déshydratation », « Embrasement » et « Malnutrition ».

Dégâts

Les dégâts sont la représentation chiffrée des préjudices qui font perdre des points de vie à une créature ou à un objet.

Degré de difficulté

Dans le cadre des tests de caractéristique et des jets de sauvegarde, le nombre cible est appelé degré de difficulté ou DD en abrégé. *Lire aussi* chapitre 1 (« Tests d20 »).

Dés de vie

Les dés de vie, ou DV en abrégé, permettent de déterminer le maximum de points de vie d'un personnage joueur, comme expliqué au chapitre 2. La plupart des monstres ont également des DV. Une créature peut dépenser des DV pour récupérer des points de vie pendant un Repos court. *Lire aussi* « Repos court ».

Désavantage

Si vous avez le Désavantage à un Test d20, lancez deux d20 et ne retenez que le résultat le plus faible. Un jet ne peut pas être affecté par plus d'un Désavantage, et l'Avantage et le Désavantage sur un même jet s'annulent. *Lire aussi* chapitre 1 (« Tests d20 »).

Désengagement [Action]

Si vous entreprenez l'action Désengagement, votre déplacement ne provoque pas d'attaque d'Opportunité jusqu'à la fin du tour.

Déshydratation [Danger]

Une créature a besoin d'une certaine quantité d'eau par jour en fonction de sa catégorie de taille, comme indiqué dans la table « Besoins quotidiens en eau ». Une créature qui boit moins de la moitié de ses besoins quotidiens en eau reçoit 1 niveau d'Épuisement à la fin de la journée considérée. L'Épuisement provoqué par la déshydratation ne peut pas être dissipé tant que la créature n'a pas bu son quota d'eau pour une journée. *Lire aussi* « Épuisement ».

Besoins quotidiens en eau

Cat. de taille	Eau	Cat. de taille	Eau
TP	1 litre	G	16 litres
P	4 litres	TG	64 litres
M	4 litres	Gig	256 litres

Effet magique

Un effet est qualifié de magique s'il est créé par un sort, un objet magique ou un phénomène qu'une règle qualifie de magique.

Effets simultanés

Si deux événements ou plus se produisent en même temps lors d'un même tour, la personne à la table de jeu (qu'il s'agisse d'un joueur ou du MD) dont c'est le tour décide de l'ordre dans lequel ces choses se produisent. Si, par exemple, deux effets se produisent au début du tour d'un personnage joueur, le joueur décide lequel des effets se produit en premier.

Effrayé [État]

Tant que vous avez l'état Effrayé, vous subissez les effets suivants.

Effet sur les attaques et les tests de caractéristique. Vous subissez le Désavantage aux tests de caractéristique et aux jets d'attaque tant que la source de votre effroi est dans votre champ de vision.

Impossible d'approcher. Vous ne pouvez pas vous rapprocher volontairement de la source de votre effroi.

Émanation [Zone d'effet]

Une Émanation est une zone d'effet qui s'étend en ligne droite depuis une créature ou un objet, dans toutes les directions. L'effet qui crée une Émanation précise la distance à laquelle elle s'étend.

L'Émanation se déplace avec la créature ou l'objet qui est son origine, sauf en cas d'effet spécifié comme instantané ou immobile.

L'origine d'une Émanation (créature ou objet) n'est pas incluse dans la zone d'effet, sauf si son créateur en décide autrement.

Embrasement [Danger]

Une créature ou un objet victime d'embrasement subit 1d4 dégâts de feu au début de chacun de ses tours. Au prix d'une action, vous pouvez éteindre le feu sur vous-même en vous donnant l'état À terre et en vous roulant au sol. Les flammes s'éteignent également si elles sont suffisamment arrosées ou plongées dans l'eau, ou étouffées d'une autre manière.

Empoisonné [État]

Tant que vous avez l'état Empoisonné, vous subissez l'effet suivant.

Effet sur les attaques et les tests de caractéristique. Vous subissez le Désavantage aux jets d'attaque et aux tests de caractéristique.

En péril

Une créature est En péril dès qu'il lui reste la moitié ou moins de ses points de vie.

Ennemi

Une créature est votre ennemie si elle s'oppose à vous lors d'un combat, œuvre activement à vous nuire ou est désignée comme votre ennemie par les règles ou le MD.

Entravé [État]

Tant que vous avez l'état Entravé, vous subissez les effets suivants.

Vitesse 0. Votre Vitesse est de 0 et ne peut pas augmenter.

Effet sur les attaques. Les jets d'attaque contre vous ont l'Avantage, et vos jets d'attaque subissent le Désavantage.

Effet sur les jets de sauvegarde. Vous subissez le Désavantage aux jets de sauvegarde de Dextérité.

Épuisement [État]

Tant que vous avez l'état Épuisement, vous subissez les effets suivants.

Niveaux d'Épuisement. Cet état est cumulatif. Chaque fois que vous le recevez, vous subissez 1 niveau d'Épuisement. Vous mourez quand votre niveau d'Épuisement atteint 6.

Tests d20 affectés. Lorsque vous effectuez un Test d20, le résultat est réduit de 2 fois votre niveau actuel d'Épuisement.

Vitesse réduite. Votre Vitesse est réduite de 1,50 m x votre niveau actuel d'Épuisement.

Suppression des niveaux d'Épuisement. Terminer un Repos long dissipe 1 niveau d'Épuisement. Lorsque votre niveau d'Épuisement atteint 0, l'état prend fin pour vous.

Escalade

Lorsque vous escaladez, toute distance parcourue vous coûte le double de déplacement (le triple en Terrain difficile). Ignorez ce coût supplémentaire si vous disposez d'une Vitesse d'escalade et y recourez pour grimper.

À la discrétion du MD, gravir une surface glissante ou présentant peu de prises peut nécessiter de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15.

Espace inoccupé

Un espace est inoccupé si aucune créature ne s'y trouve et s'il n'est pas complètement rempli par des objets.

Espace occupé

Un espace est qualifié d'occupé si une créature s'y trouve ou s'il est entièrement rempli par des objets.

Esquive [Action]

Si vous entreprenez l'action Esquive, vous recevez les bénéfices suivants : jusqu'au début de votre tour suivant, tout jet d'attaque effectué contre vous par un assaillant que vous voyez subit le Désavantage, et vos jets de sauvegarde de Dextérité ont l'Avantage.

Vous perdez ces bénéfices si vous subissez l'état Neutralisé ou si votre Vitesse tombe à 0.

État

Un état est une situation de jeu temporaire qui vous affecte. La définition d'un état indique comment il affecte son destinataire, et diverses règles définissent comment mettre fin à un état. Le présent glossaire définit les états suivants :

À terre	Effrayé	Inconscient
Agrippé	Empoisonné	Invisible
Assourdi	Entravé	Neutralisé
Aveuglé	Épuisement	Paralysé
Charmé	Étourdi	Pétrifié

Un état n'est pas cumulable avec lui-même ; le sujet subit un état ou non. Seul l'état Épuisement constitue une exception à cette règle. *Lire aussi* chapitre 1 (« États »).

Étourdi [État]

Tant que vous avez l'état Étourdi, vous subissez les effets suivants.

Neutralisé. Vous subissez l'état Neutralisé.

Effet sur les jets de sauvegarde. Vous ratez automatiquement vos jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.

Effet sur les attaques. Les jets d'attaque contre vous ont l'Avantage.

Étude [Action]

Lorsque vous entreprenez l'action Étude, vous effectuez un test d'Intelligence en consultant votre mémoire, un livre, un indice ou une autre source de savoir, à la recherche d'une information importante sur un sujet donné.

La table Domaines de savoir suggère quelle compétence s'applique à divers domaines de savoir.

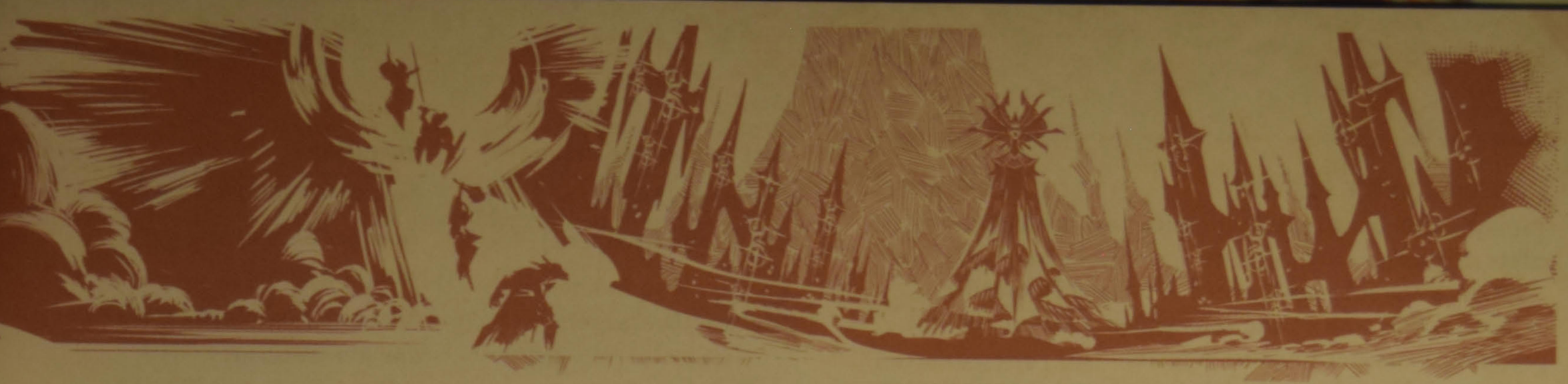
Domaines de savoir

Compétence	Domaines
Arcanes	Sorts, objets magiques, symboles occultes, traditions magiques, plans d'existence et certaines créatures (Aberrations, Artificiels, Élémentaires, Fées et Monstruosités)
Histoire	Événements et personnages historiques, civilisations anciennes, guerres et certaines créatures (Géants et Humanoïdes)
Investigation	Pièges, énigmes, messages cryptés et gadgets divers
Nature	Terrain, flore, climat et certaines créatures (Bêtes, Dragons, Plantes et Vases)
Religion	Divinités, hiérarchies et rites religieux, symboles sacrés, cultes et certaines créatures (Célestes, Fiélons, Morts-vivants)

Expertise

L'Expertise est une aptitude qui améliore l'efficacité d'une maîtrise de compétence. Lorsque vous effectuez un test de caractéristique avec une maîtrise de compétence pour

NOOR RAHMAN



laquelle vous avez l'Expertise, votre bonus de maîtrise est doublé pour ce test, sauf s'il est déjà doublé par une autre aptitude.

Si vous recevez l'Expertise, vous la recevez pour une compétence dont vous avez la maîtrise. Vous ne pouvez pas avoir l'Expertise plus d'une fois pour une même maîtrise de compétence.

Lire aussi chapitre 1 (« Maîtrise »).

Facteur de puissance

Le Facteur de puissance (FP) synthétise la menace que représente un monstre opposé à un groupe de quatre personnages joueurs. Comparez le FP d'un monstre au niveau des personnages. Si son FP est plus élevé, le monstre constitue probablement un danger avéré. Si ce FP est inférieur, le monstre ne doit pas représenter une bien grande menace. Cela étant, les circonstances et le nombre de personnages joueurs peuvent modifier considérablement le niveau de menace d'un monstre en conditions de jeu « réelles ». Le *Guide du maître* fournit des conseils au MD sur l'utilisation du FP pour la préparation de rencontres de combat. *Lire aussi* « Profil de jeu ».

Fiche de personnage

La fiche de personnage est le document papier ou numérique sur lequel vous consignez les informations relatives à votre personnage. *Lire aussi* chapitre 2.

Focaliseur d'incantation

Un focaliseur d'incantation est un objet que certaines créatures peuvent utiliser à la place des composantes matérielles d'un sort, à la condition que ces dernières ne soient pas détruites par le sort et n'aient pas de coût spécifié. Certaines classes autorisent leurs membres à utiliser divers types de focaliseur d'incantation. *Lire aussi* chapitre 7 (« Incantation »).

Formation aux armures

La formation aux armures vous permet d'utiliser les armures d'une certaine catégorie sans les inconvénients ci-après. Si vous portez une armure légère, intermédiaire ou lourde sans avoir été formé à son port, vous subissez le Désavantage à tous les Tests d20 qui impliquent la Force ou la Dextérité, et vous ne pouvez pas lancer de sorts. Si vous utilisez un bouclier sans avoir été formé à son port, vous ne recevez pas son bonus de CA. *Lire aussi* « Désavantage » et chapitre 6 (« Armures »).

Furtivité [Action]

L'action Furtivité vous permet d'essayer de vous cacher. Pour ce faire, vous effectuez un test de Dextérité (Discrétion) DD 15 à condition d'être dans une zone de Visibilité nulle, derrière un Abri supérieur ou un Abri total, et de ne pas être dans le champ de vision d'un ennemi ; si vous voyez une créature, vous savez si celle-ci vous voit ou non.

En cas de réussite, vous bénéficiez de l'état Invisible tant que vous êtes caché. Prenez note du résultat de ce test, qui est le DD à atteindre pour qu'une créature vous localise au moyen d'un test de Sagesse (Perception).

Vous cessez d'être caché aussitôt après l'un des événements suivants : vous émettez un son plus fort qu'un murmure, un ennemi vous détecte, vous effectuez un jet d'attaque ou lancez un sort à composante verbale.

Harmonisation

Certains objets magiques nécessitent qu'une créature crée un lien avec lui (on parle alors d'Harmonisation) avant qu'elle puisse recourir à ses propriétés magiques. Une même créature ne peut pas s'harmoniser avec plus de trois objets magiques à la fois. *Lire aussi* chapitre 6 (« Objets magiques »).

Hostile [Attitude]

Une créature Hostile vous considère sous un jour défavorable. Vous subissez le Désavantage aux tests de caractéristique visant à influencer une créature Hostile. *Lire aussi* « Influence ».

Illusions

Les sorts et certains effets créent parfois des illusions magiques. L'effet considéré définit ce que fait l'illusion, et quels sens ou facultés mentales elle abuse.

Si une illusion se manifeste dans l'espace, elle a beau être intangible et dénuée de poids, elle paraît affectée par l'environnement comme si elle était réelle, à moins que l'effet qui l'a créée ne spécifie le contraire. L'illusion visuelle d'une créature, par exemple, projette une ombre et des reflets, et le vent semble affecter la créature illusoire. De même, une illusion auditive se réverbère dans un espace avec écho.

Immunité

Si vous bénéficiez de l'Immunité contre un type de dégâts ou un état, celui-ci ne vous affecte en aucune manière.

Inconscient [État]

Tant que vous avez l'état Inconscient, vous subissez les effets suivants.

Inerte. Vous subissez les états À terre et Neutralisé, et laissez choir tout ce que vous teniez. Lorsque cet état prend fin, vous êtes toujours À terre.

Vitesse 0. Votre Vitesse est de 0 et ne peut pas augmenter.

Effet sur les attaques. Les jets d'attaque contre vous ont l'Avantage.

Effet sur les jets de sauvegarde. Vous ratez automatiquement vos jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.

Coups critiques automatiques. Tout jet d'attaque qui vous touche est un Coup critique si l'assaillant qui la porte se trouve dans un rayon de 1,50 m.

Dénué de conscience. Vous n'avez pas conscience de ce qui vous entoure.

Indifférent [Attitude]

Une créature Indifférente ne souhaite ni vous aider ni vous gêner. Indifférent est l'attitude par défaut des monstres. *Lire aussi* « Influence ».

Influence [Action]

Par l'action Influence, vous incitez un monstre à faire quelque chose. Décrivez ou incarnez la façon dont vous communiquez avec le monstre. Essayez-vous de tromper, d'intimider, d'amuser, de persuader en douceur ? Le MD détermine alors si le monstre se sent disposé, réticent ou hésitant suite à votre interaction ; ce jugement détermine si un test de caractéristique est nécessaire, comme expliqué ci-dessous.

Disposé. Si votre requête est en accord avec les désirs du monstre, aucun test de caractéristique n'est nécessaire ; il accède à votre demande par la méthode qu'il préfère.

Réticent. Si votre requête répugne au monstre ou est contraire à son alignement, aucun test de caractéristique n'est nécessaire ; il vous oppose un refus.

Hésitant. Si vous incitez le monstre à faire quelque chose et qu'il se montre hésitant, vous devez en passer par un test de caractéristique, lequel est affecté par l'attitude du monstre : Indifférent, Amical ou Hostile, chacun de ces termes étant défini dans le présent glossaire. La table Tests d'Influence suggère quel test de caractéristique entreprendre en fonction de la façon dont vous interagissez avec le monstre. Le MD choisit le test, dont le DD par défaut est égal à 15 ou à la valeur d'Intelligence du monstre, selon ce qui est le plus élevé. En cas de réussite, le monstre accomplit ce qui lui est demandé. En cas d'échec, vous devez attendre 24 heures (ou une autre durée définie par le MD) avant de l'exhorter à nouveau de la même manière.

Tests d'Influence

Test de caractéristique	Interaction
Charisme (Intimidation)	Intimider un monstre
Charisme (Persuasion)	Convaincre un monstre qui vous comprend
Charisme (Représentation)	Amuser un monstre
Charisme (Tromperie)	Tromper un monstre qui vous comprend
Sagesse (Dressage)	Amadouer une Bête ou une Monstruosité

Initiative

L'Initiative détermine la séquence des tours durant un combat. Les règles de combat du chapitre 1 expliquent comment jouer l'Initiative.

Le MD préférera parfois demander aux combattants d'utiliser leur valeur d'Initiative au lieu de jouer l'Initiative. Votre valeur d'Initiative est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité. Si vous avez l'Avantage au jet d'Initiative, augmentez de 5 votre valeur d'Initiative. Si vous subissez le Désavantage à ce même jet, diminuez cette valeur de 5. *Lire aussi* chapitre 1 (« Combat »).

Inspiration héroïque

Si vous, personnage joueur, disposez de l'Inspiration héroïque, vous pouvez la dépenser pour rejouer aussitôt tout dé que vous venez de lancer, à condition de conserver ce nouveau jet.

Si vous recevez l'Inspiration héroïque et l'avez déjà, elle est perdue, sauf si vous la donnez à un personnage joueur qui en est dépourvu.

Intention [Action]

L'action Intention consiste à attendre une circonstance particulière avant d'agir. Pour ce faire, vous entreprenez cette action à votre tour, ce qui vous permet de jouer votre Réaction avant le début de votre tour suivant.

Commencez par décider quelles circonstances perceptibles déclencheront votre Réaction. Puis choisissez l'action que vous entreprendrez en réponse à ce déclencheur (ou optez pour un déplacement n'excédant pas votre Vitesse). Ce pourrait être par exemple : « Si le fanatique pose le pied sur la trappe, j'active le levier qui l'ouvre », ou « Si le zombi s'approche de moi, je m'en éloigne. »

Lorsque le déclencheur intervient, vous avez le choix entre jouer votre Réaction juste après la fin du déclencheur et ne pas tenir compte de celui-ci.

Lorsque votre Intention concerne l'incantation d'un sort, vous le lancez normalement (ce qui requiert de dépenser les éventuelles ressources nécessaires) mais retenez les énergies magiques, que vous ne libérerez qu'à l'intervention du déclencheur en jouant votre Réaction. Pour pouvoir s'anticiper ainsi, le sort doit avoir un temps d'incantation d'une action, sachant que retenir ses énergies vous demande de maintenir votre Concentration, ce que vous ne pouvez faire que jusqu'au début de votre tour suivant. Si votre Concentration est rompue, le sort se dissipe sans prendre effet.

Invisible [État]

Tant que vous avez l'état Invisible, vous subissez les effets suivants.

Surprise. Si vous êtes Invisible au moment de jouer l'Initiative, vous avez l'Avantage à ce jet.

Dissimulé. Vous n'êtes pas affecté par les effets qui exigent que la cible soit vue, sauf si le créateur de l'effet vous « voit » par un biais ou un autre. Tout l'équipement que vous portez est lui aussi dissimulé.

Effet sur les attaques. Les jets d'attaque contre vous subissent le Désavantage, et vos jets d'attaque ont l'Avantage. Si une créature vous voit par un biais ou un autre, vous ne recevez pas ce bénéfice contre elle.

Jet d'attaque

Le jet d'attaque est un Test d20 qui représente le fait de porter une attaque avec une arme, à mains nues ou avec un sort. *Lire aussi* chapitre 1 (« Tests d20 »).

Jet de dégâts

Un jet de dégâts est un jet de dés, ajusté par tout modificateur applicable, qui inflige des dégâts à une cible. *Lire aussi* chapitre 1 (« Dégâts et soins »).

Jet de sauvegarde

Un jet de sauvegarde, ou JS en abrégé, représente une tentative d'échapper à une menace ou d'y résister. Vous n'effectuez en temps normal un jet de sauvegarde que lorsqu'une règle vous y contraint, mais vous pouvez décider de rater ce JS sans faire de jet. Le résultat d'un JS est détaillé dans l'effet qui l'a provoqué. Si une cible contrainte d'effectuer un JS ne dispose pas de la valeur de caractéristique associée, elle échoue automatiquement. *Lire aussi* chapitre 1 (« Tests d20 »).

Jet de sauvegarde contre la mort

Un personnage joueur effectue un jet de sauvegarde contre la mort (JS contre la mort en abrégé) s'il débute son tour avec 0 point de vie. *Lire aussi* chapitre 1 (« Dégâts et soins »).

JS

JS est l'acronyme de « jet de sauvegarde ». *Lire aussi* « Jet de sauvegarde ».

Ligne [zone d'effet]

Une Ligne est une zone d'effet qui s'étend en ligne droite à partir d'un point d'origine et couvre une zone définie par sa longueur et sa largeur. L'effet qui crée une Ligne spécifie sa longueur et sa largeur.

Le point d'origine d'une Ligne n'est pas situé dans la zone d'effet, sauf si son créateur en décide autrement.

Lumière faible

Une zone de Lumière faible est à Visibilité réduite. *Lire aussi* « Visibilité réduite » et chapitre 1 (« Exploration »).

Lumière vive

La Lumière vive est synonyme d'éclairage normal. *Lire aussi* chapitre 1 (« Exploration »).

Lutte

Une créature peut tenter d'en agripper une autre. Les personnages agrippent généralement au moyen d'une attaque à mains nues. De nombreux monstres sont dotés d'attaques spéciales leur permettant de rapidement agripper leur proie. Quelle que soit la façon dont la lutte est engagée, elle obéit aux règles ci-après. *Lire aussi* « Attaque à mains nues » et « Agrippé ».

État Agrippé. Réussir à agripper une créature lui inflige l'état Agrippé.

Une lutte par « main ». Une créature doit avoir une « main » libre pour en agripper une autre. Certains profils et effets du jeu autorisent une créature à engager la lutte avec un tentacule, ses mâchoires ou une autre partie de son corps. Quelle que soit la partie du corps utilisée par l'agrippeur, il ne peut agripper qu'une seule créature à la fois avec cette partie, et l'agrippeur doit mettre fin à la lutte s'il souhaite utiliser cette partie de son anatomie pour cibler une autre créature.

Mettre fin à la lutte. Une créature Agrippée peut consacrer son action à effectuer un test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) contre le DD d'évasion de la lutte, mettant un terme à l'état sur elle-même en cas de réussite. L'état prend fin également si l'agrippeur subit l'état Neutralisé ou si la distance entre la cible agrippée et l'agrippeur dépasse la portée d'allonge de ce dernier. En outre, l'agrippeur peut à tout moment mettre fin à la lutte (pas d'action requise).

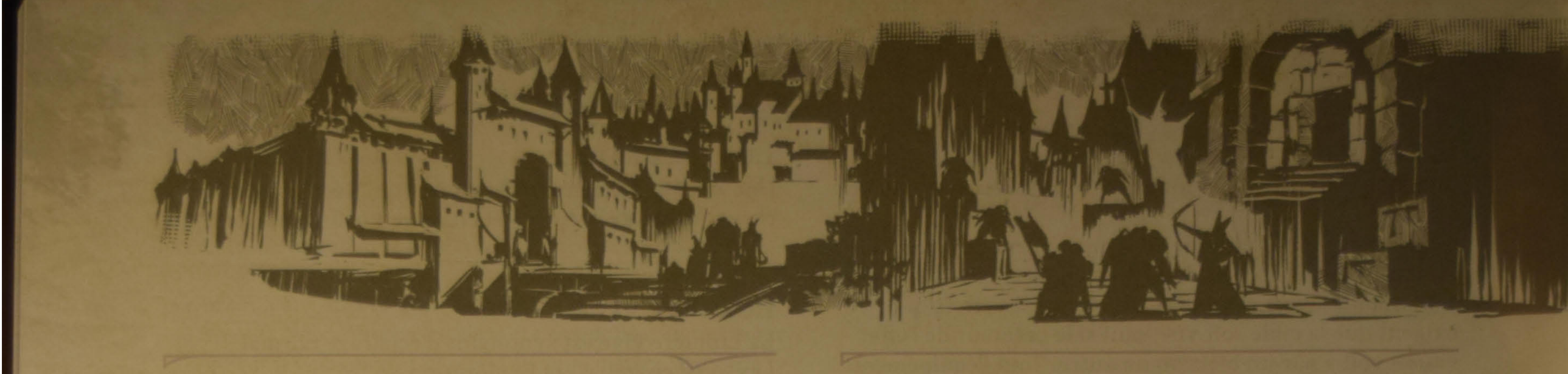
Magie [Action]

Lorsque vous entreprenez l'action Magie, vous lancez un sort dont le temps d'incantation est une action ou recourez à une aptitude ou à un objet magique dont l'activation se fait au prix de l'action Magie.

Si vous lancez un sort dont le temps d'incantation est de 1 minute ou plus, vous devez entreprendre l'action Magie à chaque tour de l'incantation, et devez maintenir votre Concentration tout du long. Si cette Concentration est rompue, le sort échoue, mais vous ne dépensez aucun emplacement de sort. *Lire aussi* « Concentration ».

Maîtrise

Si vous avez la maîtrise de quelque chose, vous ajoutez votre bonus de maîtrise à tout Test d20 effectué pour y recourir. Une créature peut posséder la maîtrise d'une compétence, d'un jet de sauvegarde, d'une arme ou d'un outil. *Lire aussi* chapitre 1 (« Maîtrise »).



Malédictions

Certains effets du jeu maudissent une créature ou un objet. L'effet qui confère une malédiction définit comment agit celle-ci. Une malédiction peut être levée grâce aux sorts *délivrance des malédictions* et *restauration suprême* ou par toute autre magie qui met explicitement fin aux malédictions.

Malnutrition [Danger]

Une créature a besoin d'une certaine quantité de nourriture par jour en fonction de sa catégorie de taille, comme indiqué dans la table « Besoins quotidiens en nourriture ». Une créature qui s'alimente, mais absorbe moins de la moitié de la nourriture nécessaire pour une journée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de recevoir 1 niveau d'Épuisement à la fin de la journée. Une créature que ne mange rien pendant 5 jours reçoit automatiquement 1 niveau d'Épuisement à la fin du cinquième jour, ainsi qu'un niveau supplémentaire à la fin de chaque jour suivant sans nourriture.

L'Épuisement provoqué par la malnutrition ne peut pas être éliminé tant que le créature n'a pas absorbé la totalité de son quota pour une journée. *Lire aussi* « Épuisement ».

Besoins quotidiens en nourriture

Cat. de taille	Nourriture	Cat. de taille	Nourriture
TP	125 g	G	2 kg
P	0,5 kg	TG	8 kg
M	0,5 kg	Gig	32 kg

Métamorphes

Si un effet, tel que Forme sauvage ou le sort *métamorphose*, vous permet de changer de forme, sa description précise ce qui vous arrive. Sauf indication contraire dans la description, tous les effets continus qui vous affectent (états, sorts, malédictions, etc.) se répercutent d'une forme à l'autre. Si vous mourez, vous reprenez votre forme véritable.

Monstre

Toute créature sous le contrôle du MD est un monstre, même si elle est bien intentionnée. *Lire aussi* « Créature » et « PNJ ».

Mort

Une créature morte n'a pas de points de vie et ne peut pas en récupérer à moins d'être au préalable ranimée par une magie telle que le sort *rappel à la vie* ou *retour à la vie*. Lorsqu'un tel sort est lancé, l'esprit sait qui en est l'auteur et peut refuser. L'esprit d'une créature défunte a quitté son corps pour s'envoler vers les Plans Extérieurs, et pour ranimer la créature, il faut rappeler cet esprit.

Si la créature revient à la vie, c'est l'effet employé pour ce faire qui détermine ses points de vie actuels. Sauf mention contraire, la créature revient à la vie avec tous les états, contagions magiques et maléditions qui l'affectaient au moment de sa mort, pour peu que la durée de ces effets coure encore. Si la créature est morte avec des niveaux d'Épuisement, elle revient à la vie avec 1 niveau de moins. Si la créature était harmonisée avec un ou plusieurs objets magiques, elle ne l'est plus.

Nage

Lorsque vous nagez, toute distance parcourue vous coûte le double de déplacement (le triple en Terrain difficile). Ignorez ce coût supplémentaire si vous disposez d'une Vitesse de nage et y recourez pour nager. Sur décision du MD, se déplacer sur une certaine distance en eau agitée peut nécessiter de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15.

Neutralisé [État]

Tant que vous avez l'état Neutralisé, vous subissez les effets suivants.

Inactif. Vous ne pouvez entreprendre ni action, ni action Bonus ni Réaction.

Concentration brisée. Votre Concentration est brisée.

Sans voix. Vous ne pouvez pas parler.

Surpris. Si vous êtes Neutralisé au moment de jouer l'Initiative, vous subissez le Désavantage à ce jet.

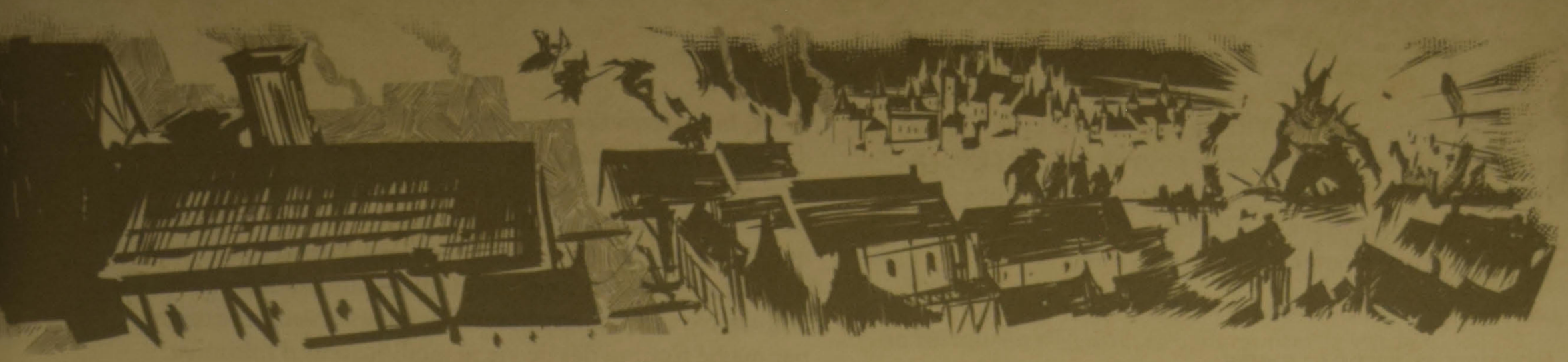
Objet

Un objet est une chose qui ne vit pas, mais que l'on peut désigner. Les bâtiments et les assemblages sont faits de plusieurs objets. *Lire aussi* « Bris des objets ».

Observation [Action]

Lorsque vous entreprenez l'action Observation, vous effectuez un test de Sagesse visant à discerner ce qui n'est pas évident. La table « Observation » suggère quelle compétence entre en jeu lorsque vous effectuez cette action, en fonction de ce que vous essayez de détecter.

NOOR RAHMAN



Observation

Compétence	Chose à détecter
Intuition	État d'esprit d'une créature
Médecine	Mal dont souffre une créature ou cause de sa mort
Perception	Créature ou objet dissimulé
Survie	Traces ou nourriture

Par jour

Si une règle stipule que vous pouvez recourir à quelque chose un certain nombre de fois par jour, cela signifie que vous devez terminer un Repos long avant de pouvoir y recourir de nouveau une fois épuisé votre quota d'utilisations.

Paralysé [État]

Tant que vous avez l'état Paralysé, vous subissez les effets suivants.

Neutralisé. Vous subissez l'état Neutralisé.

Vitesse 0. Votre Vitesse est de 0 et ne peut pas augmenter.

Effet sur les jets de sauvegarde. Vous ratez automatiquement vos jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.

Effet sur les attaques. Les jets d'attaque contre vous ont l'Avantage.

Coups critiques automatiques. Tout jet d'attaque qui vous touche est un Coup critique si l'assaillant qui la porte se trouve dans un rayon de 1,50 m.

Perception des vibrations

Une créature dotée de la Perception des vibrations définit avec précision la position des créatures et des objets en mouvement à une portée définie, à condition qu'elle-même et ce qu'elle détecte soient en contact physique avec la même surface (par exemple le sol, un mur ou un plafond) ou le même élément liquide.

La Perception des vibrations ne permet pas de détecter les créatures ou les objets évoluant dans les airs, et n'est pas considérée comme une forme de vision.

Perception passive

La Perception passive est une valeur qui reflète le degré de vigilance d'une créature vis-à-vis de ce qui l'entoure. Le MD utilise cette valeur pour déterminer si une créature remarque quelque chose sans effectuer consciemment un test de Sagesse (Perception).

La Perception passive d'une créature est égale à 10 + son bonus aux tests de Sagesse (Perception). Si la créature a l'Avantage à ce test, augmentez la valeur de 5. Si la créature subit le Désavantage, diminuez cette même valeur de 5. La Perception passive d'un personnage de niveau 1 avec une Sagesse de 15 et la maîtrise de la compétence Perception, par exemple, est de 14 (10 + 2 + 2). Si ce personnage a l'Avantage aux tests de Sagesse (Perception), cette valeur passe à 19.

Personnage joueur

Un personnage joueur (PJ en abrégé) est une personnage contrôlé par un joueur. *Lire aussi* chapitre 2.

Personnage non-joueur

Un personnage non-joueur (PNJ en abrégé) est un monstre qui possède un nom et une personnalité distincte. *Lire aussi* « Monstre ».

Pétrifié [État]

Tant que vous avez l'état Pétrifié, vous subissez les effets suivants.

Transformé en substance inanimée. Vous êtes transformé, ainsi que les objets non magiques que vous portez, en une substance inanimée et dense (généralement de la pierre). Votre poids est décuplé et vous n'êtes plus soumis au vieillissement.

Neutralisé. Vous subissez l'état Neutralisé.

Vitesse 0. Votre Vitesse est de 0 et ne peut pas augmenter.

Effet sur les attaques. Les jets d'attaque contre vous ont l'Avantage.

Effet sur les jets de sauvegarde. Vous ratez automatiquement vos jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.

Résistance aux dégâts. Vous avez la Résistance à tous les dégâts.

Immunité contre le poison. Vous avez l'Immunité contre l'état Empoisonné.

Pointe [Action]

Lorsque vous entreprenez l'action Pointe, vous recevez du déplacement supplémentaire pour ce tour. Cette augmentation est égale à votre Vitesse, après application d'éventuels modificateurs. Si vous disposez par exemple d'une Vitesse de 9 m, vous pouvez vous déplacer de 18 m à votre tour en entreprenant l'action Pointe. Si vous disposez d'une Vitesse de 9 m réduite à 4,50 m, vous pouvez vous déplacer de 9 m à votre tour avec l'action Pointe.

Si vous disposez d'une Vitesse spéciale, de type Vitesse de vol ou Vitesse de nage, vous pouvez utiliser celle-ci à la place de votre Vitesse lorsque vous entreprenez cette action. Vous choisissez la Vitesse à utiliser chaque fois que vous l'entreprenez. *Lire aussi* « Vitesse ».

Points d'expérience

Relever des défis et terminer une aventure permet aux personnages d'engranger des points d'expérience (PX en abrégé), qui leur sont attribués par le maître du donjon. Lorsque le total de PX d'un personnage dépasse un certain seuil, son niveau de personnage augmente. Le *Guide du maître* fournit des conseils relatifs à l'attribution des PX. *Lire aussi* chapitre 2 (« Progression en niveaux »).

Points de vie

Les points de vie (pv en abrégé) sont la mesure chiffrée de la difficulté à tuer une créature ou détruire un objet. Les dégâts réduisent les points de vie, les soins les rétablissent. Vous ne pouvez pas avoir plus de points de vie que votre maximum de points de vie, et vous ne pouvez pas en avoir moins de 0. *Lire aussi* « Bris des objets » et le chapitre 1 (« Dégâts et soins »)

Points de vie temporaires

Les points de vie temporaires sont octroyés par certains effets et agissent comme un matelas de sécurité contre la perte de points de vie réels. *Lire aussi* chapitre 1 (« Dégâts et soins »).

Possession

Certains effets font qu'une créature se retrouve possédée par une autre créature ou entité. Un effet de possession définit le mode de fonctionnement de la possession. La possession est empêchée par le sort *protection contre le mal et le bien* et dissipée par *dissipation du mal et du bien*.

Profil de jeu

Un profil de jeu, ou simplement « profil », reprend toutes les données de jeu d'un monstre. Chaque profil inclut les informations ci-après, qui sont présentées après le nom du monstre.

Catégorie de taille. Un monstre est de taille TP, P, M, G, TG ou Gig. *Lire aussi* « Catégorie de taille ».

Type de créature. Cette entrée indique la famille d'entités à laquelle appartient un monstre, ainsi que d'éventuels mots-clés descriptifs. *Lire aussi* « Type de créature ».

Alignement. Un alignement est suggéré pour le monstre, le MD déterminant son alignement réel. *Lire aussi* « Alignement ».

CA, Initiative et pv. Ces entrées fournissent la classe d'armure, l'Initiative et les points de vie du monstre, éléments détaillés au chapitre 1. Entre parenthèses après les points de vie figurent les dés de vie du monstre, ainsi que l'éventuelle contribution de sa Constitution à son total de pv. Le modificateur d'Initiative est suivi d'une valeur d'Initiative entre parenthèses. Certaines créatures créées par magie n'ont ni dés de vie ni modificateur d'Initiative.

Vitesse. Ici figure la Vitesse du monstre, ainsi que ses éventuelles Vitesses spéciales. *Lire aussi* « Vitesse d'escalade », « Vitesse de fouissement », « Vitesse de nage », « Vitesse de reptation » et « Vitesse de vol ».

Valeurs de caractéristique. Une table fournit les valeurs et modificateurs de caractéristique du monstre, et ses modificateurs de jet de sauvegarde, éléments détaillés au chapitre 1.

Compétences. Cette entrée dresse la liste des éventuelles maîtrises de compétence du monstre. *Lire aussi* chapitre 1 (« Maîtrise »).

Résistances et Vulnérabilités. Ces entrées indiquent les éventuelles Résistances et Vulnérabilités du monstre. *Lire aussi* « Résistance » et « Vulnérabilité ».

Immunités. Dans cette section figurent les éventuelles Immunités contre les états et dégâts du monstre. *Lire aussi* « Immunité ».

Équipement. Si le monstre possède un équipement qui peut être donné ou récupéré, il figure dans cette rubrique.

Sens. Cette entrée indique les sens spéciaux du monstre, comme la Vision dans le noir, ainsi que sa valeur de Perception passive. *Lire aussi* « Perception passive ».

Langues. Cette entrée énumère toutes les langues que le monstre comprend et parle.

FP. Le facteur de puissance résume la menace que représente un monstre. Il est expliqué plus en détail dans le *Manuel des monstres*. Suivent les points d'expérience que les personnages reçoivent en triomphant du monstre et son bonus de maîtrise. Certaines créatures créées par magie sont dépourvue de FP. *Lire aussi* « Facteur de puissance » et « Points d'expérience ».

Traits. Les éventuels traits du monstre dressent la liste de ses aptitudes, certaines actives à tout moment, d'autres dans certaines situations.

Actions. Le monstre peut entreprendre ces actions en plus de celles détaillées dans le présent glossaire. *Lire aussi* chapitre 1 (« Actions »).

Actions Bonus. Si le monstre dispose d'options d'action Bonus, celles-ci sont listées dans cette section.

Réactions. Si le monstre dispose de Réactions spéciales, celles-ci figurent dans cette section.

Format des attaques. La section consacrée aux attaques d'un monstre commence par identifier si l'attaque est une attaque à distance ou au corps à corps, puis fournit le bonus au jet d'attaque, sa portée ou son allonge, et ce qui se produit si l'attaque touche. Une attaque est dirigée contre une seule cible, sauf mention contraire.

Format des jets de sauvegarde. Si un effet impose un jet de sauvegarde, son descriptif commence par indiquer le type de jet de sauvegarde requis, puis fournit le DD de sauvegarde, un résumé des créatures soumises au JS et ce qui se passe en cas de JS réussi ou d'échec.

Format des dégâts. Dans chaque profil figurent le plus souvent une somme fixe et la formule de dés à lancer pour chaque occurrence de dégâts. Une attaque, par exemple, infligera 4 (1d4 + 2) dégâts en cas de réussite. Le MD détermine s'il est préférable de recourir à la somme fixe ou de lancer les dés qui figurent entre parenthèses ; il n'est pas question d'additionner les deux.

Réaction

Une Réaction est une action spéciale entreprise en réponse à un événement déclencheur défini dans la description de la Réaction. Vous pouvez jouer votre Réaction pendant le tour d'une autre créature, et si vous la jouez pendant votre tour, vous pouvez le faire même si vous entreprenez également une action, une action Bonus, ou les deux. Une fois la Réaction jouée, vous ne pouvez pas en jouer d'autre avant le début de votre tour suivant. L'attaque d'Opportunité est une Réaction accessible à toutes les créatures. *Lire aussi* « Attaques d'Opportunité » et chapitre 1 (« Actions »).

Rencontre

Une rencontre est une scène, au cours d'une aventure, qui repose sur au moins l'un des trois piliers fondateurs du jeu : interactions sociales, exploration et combat. *Lire aussi* chapitre 1 (« Interactions sociales », « Exploration » et « Combat »).

Repos court

Un Repos court est une période d'inactivité d'au moins 1 heure durant laquelle une créature ne fait rien de plus fatigant que se restaurer, discuter, lire ou monter la garde. Pour commencer un Repos court, vous devez avoir au moins 1 point de vie.

Bénéfices du repos. Terminer un Repos court vous permet de recevoir les bénéfices suivants :

Dépense de dés de vie. Vous pouvez dépenser un ou plusieurs de vos dés de vie pour récupérer des points de vie. Pour chaque dé de vie ainsi dépensé, jetez le dé et ajoutez-lui votre modificateur de Constitution. Vous récupérez autant de points de vie que le total obtenu (minimum 1). Après chaque dé de vie lancé, vous pouvez décider d'en dépenser d'autres.

Aptitudes spéciales. Certaines aptitudes sont rechargées au terme d'un Repos court. Si vous disposez de telles aptitudes, elles se rechargent de la façon stipulée dans leur description.

Repos interrompu. Le Repos court est interrompu par les événements suivants :

- Déterminer l'Initiative
- Lancer un sort autre qu'un sort mineur
- Subir des dégâts

Un Repos court interrompu n'octroie aucun bénéfice.

Repos long

Le Repos long est une période prolongée d'inactivité d'au moins 8 heures, disponible pour toute créature. Pendant un Repos long, vous dormez au moins 6 heures et accomplissez de menues tâches pendant un maximum de 2 heures : se restaurer, discuter, lire ou monter la garde.

Le sommeil vous impose l'état Inconscient. Après avoir terminé un Repos long, vous devez attendre au moins 16 heures avant d'en commencer un autre.

Bénéfices du repos. Pour commencer un Repos long, vous devez avoir au moins 1 point de vie. Terminer un Repos long vous permet de recevoir les bénéfices suivants :

Récupération de tous les pv. Vous récupérez tous les points de vie perdus et tous les dés de vie dépensés. Si votre maximum de points de vie avait été réduit, il revient à la normale.

Récupération des valeurs de caractéristique. Si une ou plusieurs de vos valeurs de caractéristique avait été réduite, toutes reviennent à la normale.

Réduction de l'Épuisement. Si vous subissez l'état Épuisement, le niveau de celui-ci diminue de 1.

Aptitudes spéciales. Certaines aptitudes sont rechargées au terme d'un Repos long. Si vous disposez de telles aptitudes, elles se rechargent de la façon stipulée dans leur description.

Repos interrompu. Le Repos long est interrompu par les événements suivants :

- Déterminer l'Initiative
- Lancer un sort autre qu'un sort mineur
- Subir des dégâts
- 1 heure de marche ou autre effort physique comparable

Si vous vous êtes reposé au moins 1 heure avant l'interruption, vous recevez les bénéfices d'un Repos court. *Lire aussi* « Repos court ».

Vous pouvez reprendre un Repos long immédiatement après son interruption. Dans pareil cas, terminer le repos nécessite 1 heure de plus par interruption.

Reptation

Lorsque vous rampez, toute distance parcourue vous coûte le double de déplacement (le triple en Terrain difficile). *Lire aussi* « Vitesse ».

Résistance

Si vous bénéficiez de la Résistance à un type de dégâts, ces dégâts sont réduits de moitié contre vous. La Résistance ne s'applique qu'une seule fois à des dégâts donnés. *Lire aussi* chapitre 1 (« Dégâts et soins »).

Rituel

Si l'un de vos sorts préparés porte la mention « rituel », vous pouvez le lancer sous forme de rituel. Lancer le sort sous forme de rituel nécessite 10 minutes de plus que l'incantation normale. En revanche, cela ne dépense aucun emplacement, c'est pourquoi un sort lancé comme rituel ne peut l'être à un niveau supérieur à la normale. *Lire aussi* chapitre 7.

Saut

Lorsque vous sautez, vous effectuez soit un saut en longueur (horizontal), soit un saut en hauteur (vertical). *Lire aussi* « Saut en longueur » et « Saut en hauteur ».

Saut en hauteur

Lorsque vous effectuez un saut en hauteur, vous bondissez d'une distance maximale égale à 90 cm + votre modificateur de Force multiplié par 30 cm, à condition d'avoir pris une course d'élan d'au moins 3 m. Dans le cas d'un saut en hauteur sans élan, vous ne vous élevez que de la moitié de cette hauteur. Quoi qu'il en soit, la distance couverte par le saut est décomptée normalement de votre déplacement.

Vous pouvez tendre les bras à la verticale durant le saut, d'une hauteur égale à la moitié de votre taille. Dans ces conditions, vous pouvez agripper une hauteur égale à la hauteur du saut plus une fois et demie votre taille.

Saut en longueur

Lorsque vous effectuez un saut en longueur, vous faites un bond horizontal sur une distance maximale égale à votre valeur de Force multipliée par 30 cm à condition d'avoir pris une course d'élan d'au moins 3 m. Dans le cas d'un saut en longueur sans élan, vous ne parcourez que la moitié de cette distance. Dans les deux cas, la distance couverte par le saut est décomptée normalement de votre déplacement.

Si votre saut se termine en Terrain difficile, vous devez réussir un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10 sous peine de subir l'état À terre.

Cette règle part du principe que la hauteur atteinte pendant le saut n'a pas d'importance (saut par-dessus un ruisseau ou un gouffre, par exemple). Le MD peut vous imposer de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 10 pour franchir un obstacle bas (pas plus du quart de la longueur du saut), comme une haie ou une murette. En cas d'échec, vous heurtez l'obstacle.

Seuil de dégâts

Une créature ou un objet présentant un seuil de dégâts a l'Immunité contre tous les dégâts, sauf quand une même attaque ou un même effet lui inflige une somme de dégâts supérieure à ce seuil, auquel cas il subit pleinement les dégâts considérés. Les dégâts inférieurs à ce seuil, considérés comme superficiels, ne réduisent en rien les points de vie. Si, par exemple, un objet présente un seuil de dégâts de 10, il ne subit aucun dégât si 9 dégâts lui sont infligés, ces dégâts étant inférieurs au seuil. Si le même objet subit 11 points de dégâts, il les subit intégralement.

Soins

Les soins permettent de récupérer des points de vie. *Lire aussi* chapitre 1 (« Dégâts et soins »).

Sort

Un sort est un effet magique dont les propriétés sont décrites au chapitre 7.

Sort mineur

Un sort mineur est un sort du niveau 0, qui se lance sans dépenser d'emplacement de sort. *Lire aussi* chapitre 7.

Soutien [Action]

Lorsque vous entreprenez l'action Soutien, vous faites l'une ou l'autre des deux choses ci-après.

Assister un test de caractéristique. Choisissez l'une de vos maîtrises de compétence ou d'outil, ainsi qu'un allié suffisamment proche pour que vous puissiez l'assister verbalement ou physiquement lorsqu'il entreprend un test de caractéristique. Cet allié a l'Avantage au prochain test de caractéristique qu'il entreprend avec la compétence ou l'outil choisi. Ce bénéfice expire si l'allié n'y recourt pas avant le début de votre tour suivant. C'est le MD qui décide si votre assistance est possible ou non.

Assister un jet d'attaque. Vous distrayez momentanément un ennemi dans un rayon de 1,50 m, ce qui octroie l'Avantage au jet d'attaque suivant de l'un de vos alliés contre cet ennemi. Ce bénéfice expire au début de votre tour suivant.

NOOR RAHMAN

Sphère [Zone d'effet]

Une Sphère est une zone d'effet qui s'étend en ligne droite dans toutes les directions à partir d'un point d'origine. L'effet qui crée une Sphère stipule la distance à laquelle elle s'étend, ce qui constitue le rayon de la Sphère.

Le point d'origine d'une Sphère est situé dans sa zone d'effet.

Stabilisé

Une créature est dite « Stabilisée » si elle a 0 point de vie mais n'a pas à effectuer de jets de sauvegarde contre la mort. *Lire aussi* chapitre 1 (« Dégâts et soins »).

Surprise

Une créature prise au dépourvu au début d'un combat est surprise, avec pour conséquence de subir le Désavantage à son jet d'Initiative. *Lire aussi* chapitre 1 (« Combat »).

Télépathie

La télépathie est une faculté magique permettant à un créature de communiquer mentalement avec une autre créature à une portée définie. Pour saisir le sens de cette communication, sauf mention contraire, la créature contactée n'est pas tenue de maîtriser une langue commune avec le télépathe, mais elle doit comprendre au moins une langue ou être elle-même télépathe.

Le télépathe n'a pas besoin de voir la créature contactée, et peut débuter le contact télépathique ou y mettre un terme à tout moment (pas d'action requise). Le contact télépathique ne peut pas être initié et il est immédiatement rompu si le télépathe ou l'autre créature subit l'état Neutralisé. Le contact télépathique est également rompu dès que la créature contactée quitte la portée de la faculté télépathique, ou que le télépathe contacte une autre créature à portée.

Une créature non télépathe peut recevoir des messages télépathiques mais elle ne peut pas initier une telle conversation. Dès qu'une conversation télépathique a débuté, le non-télépathe peut communiquer mentalement avec le télépathe jusqu'à ce que la liaison télépathique prenne fin.

Téléportation

La téléportation est un mode de transport magique particulier. Se téléporter, c'est disparaître et réapparaître ailleurs instantanément, sans avoir à se déplacer dans l'espace intermédiaire. Ce mode de transport ne dépense pas de déplacement sauf mention contraire dans une règle, et la téléportation ne provoque jamais d'attaque d'Opportunité.

Lorsque vous vous téléportez, tout l'équipement que vous portez se téléporte avec vous. Si vous touchez une autre créature en vous téléportant, cette créature ne se téléporte pas avec vous, sauf mention contraire dans l'effet de téléportation.

Si l'espace de destination de votre téléportation est occupé par une autre créature ou bloqué par un obstacle solide, vous réapparaissez dans l'espace inoccupé le plus proche de votre choix.

La description d'un effet de téléportation vous indique si vous devez voir la destination de cette téléportation.

Ténèbres

Une zone de Ténèbres est une zone à Visibilité nulle. *Lire aussi* « Visibilité nulle » et chapitre 1 (« Exploration »).

Terrain difficile

Si un espace est un Terrain difficile, le déplacement y est doublé. Se déplacer de 1,50 m en Terrain difficile, par exemple, coûte 3 m de déplacement. Le Terrain difficile n'est pas cumulatif ; soit un espace est un Terrain difficile, soit il ne l'est pas.

Un espace est un Terrain difficile s'il contient l'un des éléments ci-après ou quelque chose d'approchant :

- Créature qui n'est ni de taille TP ni votre allié
- Mobilier adapté à votre catégorie de taille ou aux créatures de taille supérieure
- Neige abondante, glace, éboulis ou taillis
- Élément liquide d'une profondeur intermédiaire (entre mi-mollets et le niveau de la taille)
- Ouverture étroite, conçue pour une créature dont la catégorie de taille est d'un cran inférieure à la vôtre
- Pente de 20 degrés ou plus

Test de caractéristique

Un test de caractéristique est un Test d20 qui représente le recours à l'une des six caractéristiques, ou à une compétence spécifique associée à celle-ci, afin de surmonter une épreuve. *Lire aussi* chapitre 1 (« Tests d20 » et « Maîtrise »).

Test d20

La notion de Test d20 englobe les trois principaux jets de d20 du jeu : tests de caractéristique, jets d'attaque et jets de sauvegarde. Si un quelconque élément du jeu affecte les Tests d20, il affecte ces trois jets. Il appartient au MD de déterminer au cas par cas si un Test d20 se justifie. *Lire aussi* chapitre 1 (« Tests d20 »).

Type de créature

Toutes les créatures, y compris les personnages joueurs, sont associées à un type, catégorie propre au jeu. La plupart des personnages joueurs sont de type Humanoïde. Voici les types de créature du jeu :

Aberration	Élémentaire	Monstruosité
Artificiel	Fée	Mort-vivant
Bête	Fiélon	Plante
Céleste	Géant	Vase
Dragon	Humanoïde	

Les types n'ont pas de règle en soi, mais certains éléments techniques du jeu affectent distinctement les créatures de types différents.

Types de dégâts

Les attaques et autres effets néfastes infligent des types de dégâts différents. En soi, les types de dégâts n'ont pas de règles propres, mais d'autres règles, comme la Résistance aux dégâts, prennent ces types en compte. La table « Types de dégâts » fournit au MD des exemples lui permettant de déterminer quel type assigner à un nouvel effet.

Types de dégâts

Type	Exemples
Acide	Liquides corrosifs, enzymes digestives
Contondants	Objets contondants, constriction, chute
Feu	Flammes, chaleur insupportable
Force	Énergie magique à l'état pur
Foudre	Électricité
Froid	Eau glacée, souffle glacial
Nécrotiques	Énergie qui siphonne la vie
Perforants	Crocs, objets pointus
Poison	Gaz toxique, venin
Psychiques	Énergie qui attaque l'esprit
Radiants	Énergie sacrée, radiations brûlantes
Tonnerre	Son tonitruant
Tranchants	Griffes, objets coupants

Utilisation [Action]

Vous interagissez souvent avec un objet tout en faisant autre chose, comme lorsque vous dégainez votre épée dans le cadre de l'action Attaque. Lorsqu'un objet requiert spécifiquement votre action, vous entreprenez l'action Utilisation.

Valeur et modificateur de caractéristique

Toute créature dispose de six valeurs de caractéristique : Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme, chacune dotée du modificateur correspondant. Ajoutez ce modificateur lorsque vous effectuez un Test d20 s'appuyant sur la caractéristique correspondante ou lorsqu'une règle vous demande de le faire. *Lire aussi* chapitre 1 (« Les six caractéristiques »).

Visibilité nulle

Vous subissez l'état Aveuglé lorsque vous essayez de voir quelque chose dans un espace à Visibilité nulle. *Lire aussi* « Aveuglé », « Ténèbres » et le chapitre 1 (« Exploration »).

Visibilité réduite

Vous subissez le Désavantage aux tests de Sagesse (Perception) visant à voir quelque chose dans un espace à Visibilité réduite. *Lire aussi* « Lumière faible » et chapitre 1 (« Exploration »).

Vision aveugle

Si vous disposez de la Vision aveugle, vous voyez à la portée spécifiée sans vous appuyer sur le sens physique de la vue. À cette portée, vous voyez tout ce qui ne bénéficie pas d'un Abri total, même si vous subissez l'état Aveuglé ou vous trouvez dans les Ténèbres. À cette portée, vous distinguez en outre ce qui a l'état Invisible.

Vision dans le noir

Si vous avez la Vision dans le noir, vous voyez dans des conditions de Lumière faible à la portée indiquée comme s'il s'agissait d'une Lumière vive, et dans les Ténèbres à cette même portée comme dans une zone de Lumière faible. Dans les Ténèbres, vous discernez les couleurs comme des nuances de gris. *Lire aussi* chapitre 1 (« Exploration »).

Vision lucide

Si vous avez la Vision lucide, vous bénéficiez d'une vision améliorée à une portée spécifiée. À cette portée, votre vision s'affranchit des obstacles suivants :

Ténèbres. Vous voyez dans les Ténèbres normales comme magiques.

Invisibilité. Vous voyez les créatures et objets qui ont l'état Invisible.

Illusions visuelles. Les illusions visuelles vous paraissent transparentes, et vous réussissez automatiquement vos jets de sauvegarde contre elles.

Métamorphoses. Vous distinguez la forme véritable de toute créature ou tout objet tranformé par magie que vous voyez.

Plan Éthéré. Vous voyez dans le Plan Éthéré. *Lire aussi* Annexe A (« Plans transitoires »).

Vitesse

Chaque créature dispose d'une Vitesse, expression de la distance en mètres qu'elle peut parcourir en se déplaçant pendant son tour. *Lire aussi* « Escalade », « Fouissement », « Nage », « Reptation », « Saut », « Vol » et le chapitre 1 (« Combat »).

Vitesses spéciales. Certaines créatures ont des Vitesses spéciales de type Vitesse d'escalade, Vitesse de fouissement, Vitesse de nage ou Vitesse de vol, chacune étant définie dans le présent glossaire. Si vous disposez de plus d'un type de Vitesse, choisissez celle à laquelle vous recourez lors de votre déplacement ; vous pouvez passer d'une Vitesse à l'autre au cours du même déplacement. Chaque fois que vous changez de mode, soustrayez la distance déjà parcourue à la nouvelle Vitesse. Vous obtenez ainsi la distance que vous pouvez encore parcourir. Si cette soustraction vous donne 0 ou moins, vous ne pouvez pas recourir à la Vitesse résultante pour le déplacement en cours. Exemple : si vous disposez d'une Vitesse de 9 m et d'une Vitesse de vol de 12 m, vous pourriez voler 3 m, vous poser, marcher 3 m, puis reprendre les airs et voler sur 6 m de plus.

Altérations de vos Vitesses. Si un effet augmente ou diminue momentanément votre Vitesse, toute Vitesse spéciale dont vous disposez augmente ou diminue du même montant pour la même durée. Si, par exemple, votre Vitesse est réduite à 0 et que vous disposez d'une Vitesse d'escalade, celle-ci est également réduite à 0. De même, si votre Vitesse est réduite de moitié et que vous disposez d'une Vitesse de vol, celle-ci est également réduite de moitié.

Vitesse d'escalade

Une Vitesse d'escalade peut remplacer la Vitesse pour traverser une surface verticale sans avoir à dépenser le déplacement supplémentaire ordinairement associé à l'escalade. *Lire aussi* « Escalade » et « Vitesse ».

Vitesse de fouissement

Une créature dotée d'une Vitesse de fouissement peut profiter de cette Vitesse pour se mouvoir dans le sable, la terre, la boue ou la glace. La créature ne peut pas évoluer dans le roc, sauf si elle dispose d'un trait spécial qui lui permet de le faire. *Lire aussi* « Vitesse ».

Vitesse de nage

Une Vitesse de nage permet de nager sans la dépense de déplacement supplémentaire ordinairement associée à la nage. *Lire aussi* « Nage » et « Vitesse ».

Vitesse de vol

Une Vitesse de vol permet de se déplacer dans les airs. Tant que vous disposez d'une Vitesse de vol, vous restez en l'air jusqu'à ce que vous vous posiez, tombiez ou mouriez. *Lire aussi* « Vol » et « Vitesse ».

Vol

Divers effets permettent à une créature de voler. Lorsque vous volez, vous tombez si vous subissez l'état Neutralisé ou À terre, ou si votre Vitesse de vol est réduite à 0. Pour rester en l'air dans pareilles circonstances, vous devez disposer du Vol stationnaire. *Lire aussi* « Chute » et « Vitesse de vol ».

Vol stationnaire

Certaines créatures peuvent rester en vol stationnaire, comme l'indique alors leur profil, et divers sorts et effets octroient cette même capacité. Le vol stationnaire vous empêche de tomber dans certaines circonstances. *Lire aussi* « Vol ».

Vulnérabilité

Si vous présentez une Vulnérabilité à un type de dégâts, ils sont doublés contre vous. La Vulnérabilité ne s'applique qu'une seule fois à des dégâts donnés. *Lire aussi* chapitre 1 (« Dégâts et soins »).

Zone d'effet

Les descriptions de nombreux sorts et aptitudes précisent qu'ils ont une zone d'effet, qui prend en règle générale l'une des six formes ci-après. Ces formes sont définies ailleurs dans le présent glossaire :

Cône	Cylindre	Ligne
Cube	Émanation	Sphère

Chaque zone d'effet a un point d'origine, position depuis laquelle se déploient les énergies de l'effet. Les règles propres à chaque forme spécifient comment positionner ce point d'origine. Si toutes les lignes droites reliant le point d'origine à un endroit de la zone d'effet sont bloquées, cet endroit n'est pas inclus dans la zone d'effet. Pour bloquer une ligne, un obstacle doit offrir un Abri total. *Lire aussi* « Abri ».

Si le créateur d'une zone d'effet place celle-ci en un point qu'il ne voit pas et qu'une obstruction (comme un mur) se dresse entre lui et ce point, le point d'origine se manifeste en réalité de son côté de l'obstacle.

Index

0 point de vie, tomber à, 28
1 naturel, 12
20 naturel, 12
aasimar, 186
Aberration, type de créature, 376
Abjurateur, sous-classe, 122
Abjuration d'ennemis, aptitude de classe, 149
abréviations, 360
abri, 25, 360
Abris, table, 26
abyssal, tieffelin, 196
Abysses, 344
accessoires de déguisement, 221
Achéron, 344
acide, 222
Acolyte, historique, 178
acquisition de sorts, 235
acquisition d'un niveau, 42
acquisition par points, valeur de caractéristique, 38
action, 15, 360
  Attaque, 361
  Désengagement, 365
  Esquive, 366
  Étude, 366
  Furtivité, 367
  Influence, 368
  Intention, 368
  Magie, 369
  Observation, 370
  Pointe, 371
  Soutien, 374
  Utilisation, 376
action Bonus, 15, 360
Actions, table, 15
Adepte élémentaire, don, 202
aérien, dialecte, 37
Affinité féerique, don, 202
Affinité ombreuse, don, 202
agrandissement/rapetissement, sort, 239
Agrippé, état, 361
Aider, voir Soutien, action, 374
aide, sort, 239
Air, Plan Élémentaire, 344
ajuster un harnois. *voir* taille de l'équipement, 219
ajustez les valeurs, 38
alarme, sort, 239
aléatoires, tables, 9
aliénation, sort, 239
alignement, 39, 361
allié, 361
allié planaire, sort, 239
allonge, 26, 361
Allonge, propriété, 213
allure de voyage, 20
Allure de voyage, table, 20
Âme acérée, sous-classe, 170
amélioration de caractéristique, sort, 240
Amélioration de caractéristique, aptitude de classe, 52, 61, 71, 81, 93, 106, 117, 129, 137, 149, 158, 168
Amélioration de caractéristique, don, 202
Amical, attitude, 361
amitié avec les animaux, sort, 240
Ancêtres draconiques, table, 187
animation des morts, sort, 240
animation des objets, sort, 240
antidétection, sort, 241
antidote, 222
apaisement des émotions, sort, 241
Aperçu des classes, table, 33
Apothéose arcanique, aptitude de classe, 93
apparence, personnage, 38
apparence trompeuse, sort, 241
appel de destrier, sort, 242
appel de familier, sort, 242
appel de la foudre, sort, 243
aquatique, dialecte, 37
araignée géante, profil, 346
araignée, profil, 346
arbalète, étui pour carreaux, 224
arbalètes, 215
Arborée, 344
Arcadie, 344
arcanique, focaliseur, 225
Arcanum mystique, aptitude de classe, 137
Archerie, don, 209
Archétype martial, aptitude de classe. *voir* Sous-classe de Guerrier, 106
Archidruide, aptitude de classe, 82
arcs, 215
Argot des voleurs, aptitude de classe, 167
aristocratique, train de vie, 230
arme, 213, 361
  à distance, 213
  attaque, 362
  corps à corps, 213
  courante, 213
  de guerre, 213
  improvisée, 361
  maîtrise, 213
  Moine, 127
  propriété, 213
  propriété, botte, 214
arme à feu, balles, 226
arme de Moine, 127
arme élémentaire, sort, 243
arme magique, sort, 244
Arme sacrée, aptitude de classe, 153
Armes à deux mains, don, 209
Armes de lancer, don, 209
Armes improvisées, encadré, 214
arme spirituelle, sort, 244
Armes, table, 215
armure d'Agathys, sort, 245
armure d'écailles, 219
armure de cuir, 219
armure de cuir clouté, 219
armure de peaux, 219
Armure d'ombres, manifestation, 137
armure du mage, sort, 245
armure matelassée, 219
armures, 219
Armure, table, 219
Arnaqueur arcanique, sous-classe, 172
Arpenteur, aptitude de classe, 158
arrêt du temps, sort, 245
arrondis à l'inférieur, 361
Arrondis à l'inférieur, encadré, 8
Artisan de guilde. *voir* Artisan, 178
Artisan, historique, 178
Artiste, historique, 179
Arts martiaux, aptitude de classe, 127
aspersion acide, sort, 246
asphyxie, danger, 361
Assaillants et cibles non visibles, encadré, 26
assassin imaginaire, sort, 246
Assassin, sous-classe, 174
assistance, sort, 246
assommer une créature, 361
Assommer une créature, encadré, 29
Assourdi, état, 361
Astral, Plan, 344
à terre, plonger, 25
À terre, état, 360
Athlète, don, 202
attaque, 361
  action, 15, 361
  à distance, 26
  à distance, en combat rapproché, 26
  arme, 362
  corps à corps, 26
  d'Opportunité, 26, 362
  effectuer une, 25
  sort, 238
attaque à distance, 26
  en combat rapproché, 26
attaque à mains nues, 362
attaque de corps à corps, 26
attaque d'Opportunité, 26, 362
  effectuer une, 26
  éviter une, 26
Attaquer, voir Attaque, action, 361
Attaques avisées, aptitude de classe, 106
Attaque sournoise, aptitude de classe, 167
Attaque supplémentaire, aptitude de classe, 52, 106, 129, 149, 158
attitude, 362
  Amical, 361
  Hostile, 367
  Indifférent, 368
attribuez les valeurs, 38
augure, sort, 246
aura du croisé, sort, 246
Aura de courage, aptitude de classe, 149
Aura de protection, aptitude de classe, 149
Aura étendue, aptitude de classe, 149
aura magique de Nystul, sort, 246
aura de pureté, sort, 247
aura sacrée, sort, 247
aura de vie, sort, 247
aura de vitalité, sort, 247
Autosubsistance, aptitude de classe, 129
Avantage, 12, 362
aventure, 8, 362
aventurier, équipement, 222
aversion/attirance, sort, 247
Aveuglé, état, 362
babioles, 46
Babioles, table, 46
Bagarreur de tavernes, don, 200
bagou, sort, 248
baies nourricières, sort, 248
balles, 226
bannissement, sort, 248
Barbare, classe, 49, 51
  Aptitudes du Barbare, table, 52
  sous-classes, 54
  Traits de base du Barbare, table, 51
barde, 229
Barde, classe, 49, 59
  Aptitudes du Barde, table, 60
  liste de sorts, 62
  sous-classes, 64
  Traits de base du Barde, table, 59
barge, 230
barque, 230
barrière de lames, sort, 248
bateau à voiles, 230
bateaux, 230
beaux habits, 222
belette géante, profil, 347
belette, profil, 347
bélier portable, 222
Belluaire, sous-classe, 160
bénédiction, sort, 248
bénite, eau, 224
Besoins quotidiens en eau, table, 365
Besoins quotidiens en nourriture, table, 370
bête des cieux, profil, 161
bête des mers, profil, 162
bête des terres, profil, 162
billes, 222
blaireau géant, profil, 347
blaireau, profil, 347
blessure, sort, 248
boisson, 231
boîte à amadou, 222
boîte de jeux, 221
Bond instinctif, aptitude de classe, 52
bonus de maîtrise, 11, 13
Bonus (action), 360
bonus d'attaque à distance, 41
bonus d'attaque au corps à corps, 41
bonus de maîtrise, 13
Bonus de maîtrise, table, 13
Bottes d'arme, aptitude de classe, 51, 105, 147, 157, 167
bottes (propriétés), 214
Botte tactique, aptitude de classe, 106
bouche magique, sort, 249
bouclier, 219
bouclier de feu, sort, 249
bouclier de la foi, sort, 250
bouclier, sort, 249
Bouffée de sorcellerie sauvage, table, 102
bouffée de poison, sort, 250
bougie, 224
boule de feu à retardement, sort, 250
boule de feu, sort, 250
bourrasque, sort, 250
bousculade. *voir* attaque à mains nues, 362
bouteille en verre, 224
verre, bouteille en, 224
bris des objets, 20
broigne, 219
Broyeur, don, 203
brume mortelle, sort, 250
brun, ours (profil), 355
Buveuse de vie, manifestation, 137
Bytopie, 344
CA de base, 12
cadenas, 224
cage de force, sort, 251
Calcination de mort-vivant, aptitude de classe, 71
calcul de la CA, 12
calèche, 229
campagne, 8, 363
capacité de charge, 363
Capacité de charge, table, 363
capote, lanterne, 226
caractéristique, 10
  test, 375
Caractéristiques de jet d'attaque, table, 12

Carcères, 344
caresse du vampire, sort, 251
carquois, 224
carreau, 226
carreaux d'arbalète, étui, 224
carte, 224
cartes à jouer, 221
cartes, étui, 224
Carte stellaire, table, 84
cécité/surdité, sort, 251
Céleste, type de créature, 376
Cendre, Plan para-élémentaire, 344
Cercle des Astres, sous-classe, 84
Cercle de la Lune, sous-classe, 86
cercle magique, sort, 251
Cercle des Mers, sous-classe, 87
cercle de mort, sort, 252
cercle de pouvoir, sort, 252
cercle de téléportation, sort, 252
Cercle de la Terre, sous-classe, 88
chaîne, 224
chaîne d'éclairs, sort, 252
chalemie, 221
chameau, profil, 347
champ antimagie, sort, 252
Champion primitif, aptitude de classe, 53
Champion, sous-classe, 107
Chanceux, don, 200
changement de forme, sort, 253
changement de plan, sort, 253
Chaos élémentaire, 344
Chaotique Bon (CB), 39
Chaotique Mauvais (CM), 39
Chaotique Neutre (CN), 39
char, 229
charge, capacité, 363
chargement, et monture, 229
Chargement, propriété, 213
chariot, 229
Charisme, 10
Charlatan, historique, 179
Charmé, état, 363
charme-monstre, sort, 254
charme-personne, sort, 254
charrette, 229
Chasseur implacable, aptitude de classe, 159
Chasseur précis, aptitude de classe, 159
Chasseur, sous-classe, 162
châtiment du ban, sort, 254
châtiment de cécité, sort, 254
châtiment de courroux, sort, 254
Châtiment de paladin, aptitude de classe, 148
Châtiment divin amélioré. *voir* Frappes radiantes, 149
châtiment divin, sort, 254
châtiment de fournaise, sort, 255
châtiment révélateur, sort. *voir châtiment de révélation*, 255
châtiment de révélation, sort, 255
châtiment de stupeur, sort, 255
châtiment de tonnerre, sort, 256
chat, profil, 348
chaudron bouillonnant de Tasha, sort, 256
chausse-trappes, 224
chauve-souris, profil, 348
Chef cuisinier, don, 203
chemise de mailles, 219
Chercher, voir Observation, action, 370
cheval de selle, profil, 348
cheval de trait, profil, 348
Chevalier occulte, sous-classe, 108
chèvre géante, profil, 349
chèvre, profil, 349
chien de garde de Mordenkainen, sort, 256
choisissez un alignement, 39
choisissez une classe, 33
chouette, profil, 349
chtonien, tieffelin, 196
chute, danger, 363
Chute ralentie, aptitude de classe, 129
chuter de monture, 26
cible, 363
clairvoyance, sort, 257
classe, choix, 33
classe d'armure (CA), 12, 41, 364
  base, 12
  calcul, 12
Classe d'armure des objets, table, 362
classe, listes de sorts, 236
classes, personnage, 49
Clerc, classe, 49
  Aptitudes du Clerc, table, 70
  liste de sorts, 71
  sous-classes, 73
  Traits de base du Clerc, table, 69
clibanion, 219
clignotement, sort, 257
cloche, 224
clone, sort, 257
Codex des Ombres. voir Pacte du grimoire, 138
coffre, 224
coffre secret de Léomund, sort, 257
Cogneur lourd, don, 203
Collège de la Danse, sous-classe, 64
Collège de la Séduction, sous-classe, 66
Collège de la Vaillance, sous-classe, 67
Collège du Savoir, sous-classe, 65
colonne de flamme, sort, 258
combat, 23
  étape par étape, 23
  monté, 26
  ordre du, 23
  subaquatique, 27
  combat laborieux, 27
Combat à deux armes, don, 209
Combat à mains nues, don, 209
Combat en aveugle, don, 209
combat laborieux, combat subaquatique, 27
Combattant à deux armes, don, 203
Combattant monté, don, 203
Comédien, don, 203
commencer à plus haut niveau, 43
communication avec les animaux, sort, 258
Communication avec le protecteur, aptitude de classe, 137
communication à distance, sort, 258
communication avec les morts, sort, 258
communication avec les plantes, sort, 258
communion avec la nature, sort, 259
communion, sort, 259
Compagnon sauvage, aptitude de classe, 80
compétence, 364
  maîtrise, 13
Compétences et caractéristiques inhabituelles, encadré, 14
Compétences, table, 14
composante, 236
  matérielle (M), 237
  somatique (S), 236
  verbale (V), 236
composantes, sacoche, 228
compréhension des langues, sort, 259
compulsion, sort, 259
Concentration, 364
Conduit divin, aptitude de classe, 70, 148
cône de froid, sort, 260
Cône, zone d'effet, 364
Confins, 344
confortable, train de vie, 230
confusion, sort, 260
connaissance, perte, 28
Constitution, 10
contact glacial, sort, 261
contact avec les plans, sort, 261
Contact purificateur, aptitude de classe. *voir* Toucher réparateur, 149
contagion, sort, 261
contamination, sort, 261
Contre-charme, aptitude de classe, 61
contresort, sort, 261
contrôle du climat, sort, 261
contrôle de l'eau, sort, 262
contrôler une monture, 26
convocation d'aberration, sort, 263
convocation d'artificiel, sort, 264
convocation de bête, sort, 264
convocation de céleste, sort, 265
convocation de dragon, sort, 266
convocation d'élémentaire, sort, 267
convocation de fée, sort, 267
convocation de fiélon, sort, 268
convocation de mort-vivant, sort, 269
convocations instantanées de Drawmij, sort, 270
coquille antivie, sort, 270
cor, 221
corbeau, profil, 349
corde, 224
corde enchantée, sort, 270
cordon de flèches, sort, 270
cornemuse, 221
corps à corps
  armes courantes de, 215
  armes de, 213
  armes de guerre de, 215
costume, 224
cotte de mailles, 219
couleurs dansantes, sort, 270
Coup brutal amélioré, aptitude de classe, 53
Coup brutal, aptitude de classe, 53
coup au but, sort, 271
Coup critique, 27, 364
Coup de chance, aptitude de classe, 169
coup de poing. *voir* Attaque à mains nues, 362
Coup double, botte, 214
Coups vicieux, aptitude de classe, 169
coup de tonnerre, sort, 271
couronne du dément, sort, 271
court, Repos, 373
Coût des parchemins de sort, table, 233
couteau de glace, sort, 271
Coût des valeurs de caractéristique, table, 38
couverture, 224
crabe géant, profil, 350
crabe, profil, 350
Création de composantes verbales, encadré, 237
Création d'emplacements de sort, table, 93
création de personnage, 33
création ou destruction d'eau, sort, 272
création de mort-vivant, sort, 272
création de nourriture et d'eau, sort, 272
création de personnage, 33
  alignement, 39
  classe, 33
  commencer à plus haut niveau, 43
  origines, 36
  valeurs de caractéristique, 38
création, sort, 271
créature, 364
créature, profils, 346
Créatures non alignées, encadré, 39
Credo accru, aptitude de classe, 129
Credo de la Miséricorde, sous-classe, 131
Credo de la Paume, sous-classe, 133
Credo de l'Ombre, sous-classe, 132
Credo des Éléments, sous-classe, 130
Credo du moine, aptitude de classe, 127
Credo parachevé, aptitude de classe, 129
Criminel, historique, 180
critique, Coup, 27
crocheter les serrures. *voir* Outils de voleur, 221
crocodile, profil, 350
croissance d'épines, sort, 272
croissance végétale, sort, 273
crosse des druides, sort, 273
cruche, 224
Cube, zone d'effet, 364
cuirasse, 219
Cylindre, zone d'effet, 364
d3, 9
d4, 9
d6, 9
d8, 9
d10, 9
d12, 9
d20, 9
d100, 9
danger, 20, 364
  asphyxie, 361
  chutes, 363
  déshydratation, 365
  embrasement, 365
  malnutrition, 370
danse irrésistible d'Otto, sort, 273
dard, 226
déblocage, sort, 273
Décalage tactique, aptitude de classe, 106
Décharge déchirante, manifestation, 137
décharge occulte, sort, 273
Décharge répulsive, manifestation, 137
dédale, sort, 273
dé de pourcentage, 9
dé d'Inspiration bardique, 59
Défense, don, 209
Défense sans armure, aptitude de classe, 51, 127
Défense supérieure, aptitude de classe, 129
dégâts, 9, 27, 364
  contre plusieurs cibles, 28
  Immunité, 367
  jets de sauvegarde et, 28
  massifs, 28
  ordre d'application, 28
  réduction de moitié, 28
  Résistance, 373
  soins, 28
  types, 28, 376
  Vulnérabilité, 377
dégâts contondants, 376
dégâts d'acide, 376
dégâts de feu, 376
dégâts de force, 376
dégâts de foudre, 376

dégâts de froid, 376
dégâts de poison, 376
dégâts de tonnerre, 376
dégâts nécrotiques, 376
dégâts perforants, 376
dégâts psychiques, 376
dégâts radiants, 376
dégâts tranchants, 376
degré de difficulté (DD), 11, 364
Degrés de difficulté courants, table, 11
déguisement, sort, 274
délivrance des malédictions, sort, 274
demi-dégâts, 28
demi-plan, sort, 274
demi-plate, 219
déplacement, 24
  au milieu d'autres créatures, 25
  en Terrain difficile, 24
  scinder, 25
Déplacement acrobatique, aptitude de classe, 129
Déplacement rapide, aptitude de classe, 52
Déplacement sans armure, aptitude de classe, 128
dés, 9
  Arts martiaux, 127
  Inspiration bardique, 59
  notation, 9
  pourcentage, 9
Désavantage, 12, 365
descendre de monture, 26
Description des caractéristiques, table, 10
Dés d'énergie d'Âme acérée, table, 170
Dés d'Énergie psionique du Soldat psi, table, 112
dés de vie (DV), 41, 364
Désengagement, action, 365
Désertion de l'âme. *voir* Défense supérieure, 129
déshydratation, danger, 365
désintégration, sort, 274
destrier, profil, 350
Destruction des morts-vivants, aptitude de classe. *voir* Calcination de mort-vivant, 71
détection de l'invisibilité, sort, 274
détection du mal et du bien, sort, 275
détection des pensées, sort, 275
détection des pièges, sort, 275
détection du poison et des maladies, sort, 275
Deux mains, propriété, 213
Déviation d'assaut, aptitude de classe, 128
Devin, sous-classe, 123
Dextérité, 10
diablotin, profil, 351
dirigeable, 230
discours captivant, sort, 275
Discret, don, 204
Disparition, aptitude de classe. *voir* Voile de la nature, 159
disque flottant de Tenser, sort, 276
dissimulation suprême, sort, 276
dissipation de la magie, sort, 277
dissipation du mal et du bien, sort, 277
distance
  armes à, 213
  armes courantes à, 215
  armes de guerre à, 215
divination, sort, 278
doigt de mort, sort, 278
Domaine de la Guerre, sous-classe, 73
Domaine de la Lumière, 74
Domaine de la Ruse, sous-classe, 75
Domaine de la Vie, sous-classe, 77
Domaines de savoir, table, 366
domination de bête, sort, 278
domination de monstre, sort, 278
domination de personne, sort, 278
don des langues, sort, 279
dons, 199
  faveur épique, 210
  généraux, 202
  origines, 200
  Style de combat, 209
Dons supplémentaires au niveau 20, encadré, 43
Double attaque supplémentaire, aptitude de classe, 106
double illusoire, sort, 279
Doué, don, 201
doux repos, sort, 279
Dragon, type de créature, 376
drakéide, 187
drakkar, 230
drow, 188
Druide, classe, 49, 79
  Aptitudes du Druide, table, 80
  liste de sorts, 82
  sous-classes, 84
  Traits de base du Druide, table, 79
Druidique, aptitude de classe, 80
druidique, focaliseur, 225
druidisme, sort, 279
Duel, don, 209
duel forcé, sort, 280
Duelliste défensif, don, 204
DV, 41
Eau, Plan Élémentaire, 344
eau bénite, 224
écailles, armure, 219
échecs draconiques, 221
échelle, 224
échelons de jeu, 43
éclair, sort, 280
éclat du soleil, sort, 280
Écoles de magie, table, 236
Écorchure, botte, 214
écrire des *parchemins de sort*, 233
effectuer une attaque, 25
effectuer une attaque d'Opportunité, 26
effet magique, 365
effets simultanés, 365
Effrayé, état, 365
élémentaire, Chaos, 344
Élémentaire, type de créature, 376
élémentalisme, sort, 280
éléphant, profil, 351
elfe, 188
elfe sylvestre, 188
Élysée, 344
Émanation, zone d'effet, 365
embrasement, danger, 365
embruns prismatiques, sort, 280
emplacement de niveau supérieur, 236
employé, 231
Employés, table, 231
Empoigneur, don, 204
Empoisonné, état, 365
Empoisonneur, don, 204
emprisonnement, sort, 281
Enchaînement, botte, 214
enchevêtrement, sort, 282
encombrement. *voir* capacité de charge, 363
encre, 224
Engagement du maître des chaînes, manifestation, 137
ennemi, 365
Ennemi juré, aptitude de classe, 158
ennemi subconscient, sort, 283
En péril, 365
Enseignement des Premiers-Nés, manifestation, 137
Ensorceleur, classe, 49, 91
  Aptitudes de l'Ensorceleur, table, 92
  liste de sorts, 94
  sous-classes, 97
  Traits de base de l'Ensorceleur, table, 91
Entravé, état, 365
entrave planaire, sort, 283
épée de Mordenkainen, sort, 283, 291
épées, 215
épine mentale, sort, 283
Épuisement, état, 365
équipage, 230
équipement, 213
  artisanat, 233
  maîtrise, 14
équipement d'aventurier, 222
Équipement d'aventurier, table, 223
Équipement de départ à plus haut niveau, table, 43
Ermite, historique, 180
Érudition, aptitude de classe, 116
éruption ensorcelée, sort, 283
escalade, 366
escalade, Vitesse, 377
espace inoccupé, 366
espace occupé, 366
espèce, personnage, 177
esprit aberrant, profil, 263
Esprit affûté, don, 204
esprit artificiel, profil, 264
esprit bestial, profil, 265
Esprit et corps, aptitude de classe, 129
esprit draconique, profil, 266
esprit élémentaire, profil, 266
esprit faible, sort. *voir aliénation*, 239
esprit féerique, profil, 267
esprit fiélon, profil, 268
esprit follet, profil, 352
Esprit fuyant, aptitude de classe, 169
esprit impénétrable, sort, 284
esprit mort-vivant, profil, 269
Esprit occulte, manifestation, 137
esprits gardiens, sort, 284
Esquive, action, 366
Esquive instinctive, aptitude de classe, 168
Esquiver, voir Esquive, action, 366
Esquive totale, aptitude de classe, 129, 169
état, 29, 366
  Agrippé, 361
  Assourdi, 361
  À terre, 360
  Aveuglé, 362
  Charmé, 363
  Effrayé, 365
  Empoisonné, 365
  Entravé, 365
  Épuisement, 365
  Étourdi, 366
  Immunité, 367
  Inconscient, 368
  Invisible, 369
  Neutralisé, 370
  Paralysé, 371
  Pétrifié, 371
état cadavérique, sort, 284
Éthéré, Plan, 344
Étoffer et remplacer son grimoire, encadré, 117
Étourdi, état, 366
Étude, action, 366
étui à cartes ou parchemins, 224
éveil, sort, 284
éviter les attaques d'Opportunité, 26
Évocateur, sous-classe, 124
Expert de la charge, don, 205
Expert, don, 204
Expertise, 366
Expertise, aptitude de classe, 60, 159, 167
Explorateur-né, aptitude de classe. *voir* Fin explorateur, 158
exploration, 19
fabrication, objets non magiques, 233
fabrication, sort, 284
fabriquer, équipement, 233
façonnage de la pierre, sort, 284
Façonnage rapide, table, 201
Façonneur, don, 201
facteur de puissance (FP), 367
faible, Lumière, 19, 369
familier. *voir appel de familier*, 242
famine. *voir* malnutrition, 370
faucon, profil, 352
faux amis, sort, 285
Faveur d'attaque irrésistible, don, 210
Faveur de compétence, don, 210
Faveur de déplacement dimensionnel, don, 210
Faveur de l'esprit nocturne, don, 210
Faveur de mémoire magique, don, 210
Faveur de prouesse martiale, don, 210
Faveur de récupération, don, 210
Faveur de résistance aux énergies, don, 211
Faveur de vigueur, don, 211
Faveur de vision lucide, don, 211
Faveur de vitesse, don, 211
faveur divine, sort, 285
Faveur du destin, don, 211
Faveur épique, aptitude de classe, 53, 61, 71, 81, 93, 106, 117, 129, 137, 149, 159, 169
Faveur épique, dons, 210
Féerie, 344
Fée, type de créature, 376
Fermier, historique, 181
fer, pointes, 228
fer, pot, 228
festin des héros, sort, 285
Feu, Plan Élémentaire, 344
feu grégeois, 225
feuille morte, sort, 286
ficelle, 225
fiche de personnage, 33–35, 367
Fidèle destrier, aptitude de classe, 149
Fiélon, type de créature, 376
Figure de proue, don, 205
filet, 225
Finesse, propriété, 213
Fin explorateur, aptitude de classe, 158
fiole, 225
flamme éternelle, sort, 286
flamme sacrée, sort, 286
flammes, sort, 286
flasque, 225
fléau d'insectes, sort, 286
flèche, 226
flèche acide de Melf, sort, 286
flèche de foudre, sort, 287
flétrissement, sort, 287
flou, sort, 288
flûte, 221
flûte de pan, 221
focaliseur arcanique, 225
focaliseur d'incantation, 367
focaliseur druidique, 225
Focaliseurs arcaniques, table, 225
Focaliseurs druidiques, table, 225

Foncer, voir Pointe, action, 371
fontaine de lune, sort, 288
Force, 10
force fantasmagorique, sort, 288
Formation aux armes de guerre, don, 205
formation aux armures, 219, 367
forme éthérée, sort, 288
forme gazeuse, sort, 288
Forme sauvage, aptitude de classe, 80
Formes de bête, table, 81
fouet épineux, sort, 289
Fougue, aptitude de classe, 105
fouissement, Vitesse, 377
foulée brumeuse, sort, 289
fou rire de Tasha, sort, 289
fracassement, sort, 289
Frappe étourdissante, aptitude de classe, 129
Frappe malicieuse améliorée, aptitude de classe, 169
Frappe malicieuse, aptitude de classe, 168
Frappe occulte, manifestation, 138
frappe piégeuse, sort, 289
Frappes de ki, aptitude de classe. *voir* Frappes renforcées, 129
Frappes radiantes, aptitude de classe, 149
Frappes renforcées, aptitude de classe, 129
frappe du vent d'acier, sort, 290
fronde, bille, 226
Fureur élémentaire améliorée, aptitude de classe, 81
Fureur élémentaire, aptitude de classe, 81
Furtivité, action, 367
fusion dans la pierre, sort, 290
Gaillard, don, 205
galère, 230
Garde, historique, 181
gardien de la foi, sort, 291
Géant, type de créature, 376
Géhenne, 344
génération aléatoire, valeur de caractéristique, 38
génération des valeurs de caractéristique, 38
généraux, dons, 202
gigantesque (taille Gig), 25
Gisombre, 344
Glace, Plan para-élémentaire, 344
glas, sort, 291
glissement de terrain, sort, 291
globe d'invulnérabilité, sort, 291
glossaire de règles, 360
glyphe de garde, sort, 291
gnome, 190
gnome des forêts, 190
gnome des roches, 190
goliath, 191
graisse, sort, 292
grand cervidé, profil, 352
grande foulée, sort, 292
grande (taille G), 25
grand singe, profil, 353
grappin, 225
grêle d'épines, sort, 292
grenouille, profil, 353
Groupe équilibré (un), encadré, 36
guérison de groupe, sort, 292
Guérison, potion de, 228
guérison, sort, 292
Guérisseur, don, 201
Guerrier, classe, 49, 105
  Aptitudes du Guerrier, table, 106
  sous-classes, 107
  Traits de base du Guerrier, table, 105
Guide, historique, 182
haches, 215
Hadès, 344
halfelin, 192
Harmonisation, 232, 367
Harnachement et véhicules tractés, table, 229
harnois, 219
hâte, sort, 293
haut-elfe, 188
hauteur, saut, 374
hébergement, 231
hérissement de projectiles, sort, 293
Héritages fiélons, table, 197
héroïsme, sort, 293
hippocampe géant, profil, 353
historique, personnage, 177
Historiques et espèces d'anciens ouvrages, encadré, 38
Hostile, attitude, 367
huile, 225
humain, 193
Humanoïde, type de créature, 376
identification, sort, 293
identifier un objet magique, 232
Identifier un sort actif, encadré, 238
igné, dialecte, 37
Illusion, 367
illusion mineure, sort, 293
Illusionniste, sous-classe, 125
illusion programmée, sort, 294
image majeure, sort, 294
image miroir, sort, 295
image projetée, sort, 295
image silencieuse, sort, 295
immobilisation de monstre, sort, 295
immobilisation de personne, sort, 296
Immunité, 28, 367
Impacts bénis améliorés, aptitude de classe, 71
Impacts bénis, aptitude de classe, 71
Imposition des mains, aptitude de classe, 147
imprécation, sort, 296
improvisée, arme, 361
Incantateur d'élite, don, 205
Incantateurs multiclassés : emplacements par niveau de sort, table, 45
incantation, 235
Incantation animale, aptitude de classe, 81
Incantation en armure, encadré, 235
incantation, focaliseur, 367
incantation sans emplacement, 235
Inconscient, état, 368
Indifférent, attitude, 368
Infatigable, aptitude de classe, 159
infernal, tieffelin, 196
Inflexible, aptitude de classe, 106
Influence, action, 368
Initiative, 23, 368
Initié à la magie, don, 201
injonction, sort, 296
inoccupé, espace, 366
Insaisissable, aptitude de classe, 169
insecte géant, profil, 296
insecte géant, sort, 296
Inspiration. *voir* Inspiration héroïque, 368
Inspiration bardique, aptitude de classe, 59
Inspiration héroïque, 13, 368
Inspiration héroïque, encadré, 13
Inspiration supérieure, aptitude de classe, 61
Instinct sauvage, aptitude de classe, 53
instrument de musique, 221
Instruments de navigateur, 221
Intelligence, 10
Intention, action, 368
interaction passagère avec un objet, 20
interactions sociales, 16
Interagir avec des objets, 19
Interception, don, 209
interdiction, sort, 297
intermédiaires, armures, 219
Interprétation narrative des jets, encadré, 9
Intervention divine, aptitude de classe, 71
Intervention divine suprême, aptitude de classe, 71
inversion de la gravité, sort, 297
invisibilité, sort, 297
invisibilité suprême, sort, 297
Invisible, état, 369
invocation d'animaux, sort, 297
invocation de céleste, sort, 298
invocation d'élémentaires mineurs, sort, 298
invocation d'élémentaire, sort, 298
invocation d'êtres sylvestres, sort, 298
invocation de fée, sort, 298
invocation de volée, sort, 299
jet d'attaque, 12, 369
jet de dégâts, 27, 369
jet de sauvegarde contre la mort, 28, 369
jet de sauvegarde (JS), 11, 369
  et dégâts, 28
  maîtrise, 14
  sort, 238
Jets de sauvegarde typiques, table, 12
jeu, rythme, 8
jeu des dragons, 221
Jeunesse éternelle, aptitude de classe. *voir* Autosubsistance, 129
Jeu sur quadrillage, encadré, 25
joueur, rôle, 7
JS, 369
Ki, aptitude de classe. *voir* Credo du moine, 127
Lame assoiffée, manifestation, 138
Lame dévorante, manifestation, 138
lame de feu, sort, 299
lampe, 226
Lance occulte, manifestation, 138
Lancer, propriété, 213
Lancer un sort, *voir* Magie, action, 369
langue, 37
Langues courantes, table, 37
Langues rares, table, 37
lanternes, 226
Légère, propriété, 214
légères, armures, 219
lenteur, sort, 299
Le répertoire du Barde, encadré, 61
Les exceptions s'imposent sur la règle générale, encadré, 8
lévitation, sort, 299
lézard, profil, 353
liane avide, sort, 299
liberté de mouvement, sort, 300
lien de protection, sort, 300
lien télépathique de Rary, sort, 300
Lignages elfiques, table, 189
Ligne, zone d'effet, 369
Limbes, 344
lion, profil, 354
Liste des dons, table, 199
liste de sorts, Ensorceleur, 94
liste de sorts, Magicien, 118
liste de sorts, Occultiste, 139
liste de sorts, Paladin, 150
liste de sorts, Rôdeur, 159
liste de sorts, Barde, 62
liste de sorts, Clerc, 71
liste de sorts, Druide, 82
listes de sorts de classe, 236
livre, 226
localisation d'animaux ou de plantes, sort, 300
localisation de créature, sort, 300
localisation d'objet, sort, 300
long, Repos, 373
longueur, saut, 374
longue-vue, 226
loupe, 226
loup, profil, 354
loup sanguinaire, profil, 354
Lourde, 214
Lourde, propriété, 214
lourdes, armures, 219
Loyal Bon (LB), 39
Loyal Mauvais (LM), 39
Loyal Neutre (LN), 39
lueur d'espoir, sort, 301
lueurs féeriques, sort, 301
Lumière
  faible, 19, 369
  vive, 19, 369
lumière du jour, sort, 301
lumières dansantes, sort, 302
lumière, sort, 301
luth, 221
lutte, 369
lyre, 221
mâchoires, piège, 227
Mage de guerre, don, 205
Magicien, classe, 49, 115
  Aptitudes du Magicien, table, 116
  liste de sorts, 118
  sous-classes, 122
  Traits de base du Magicien, table, 115
Magie, action, 369
Magie de pacte, aptitude de classe, 135
Magie modulable. *voir* Réserve arcanique, 92
Magie rituelle, don, 205
Magma, Plan para-élémentaire, 344
mailles, cotte, 219
main de Bigby, sort, 302
main du mage, sort, 303
mains brûlantes, sort, 303
Maître-arbalétrier, don, 206
Maître d'armes, don, 206
Maître de guerre, sous-classe, 110
Maître de l'occulte, aptitude de classe, 137
Maître des armures intermédiaires, don, 206
Maître des armures lourdes, don, 206
Maître des boucliers, don, 207
Maître des formes, manifestation, 138
Maître des ombres, manifestation, 138
Maître d'hast, don, 206
maître du donjon, 4, 7
maîtrise, 13, 369
  arme, 213
  compétence, 13
  équipement, 14
  jet de sauvegarde, 14
  outil, 220
Maîtrise des sorts, aptitude de classe, 117
maîtrise d'outils, 220
malédiction, 370
malédiction, sort, 303
maléfice, sort, 303
malnutrition, danger, 370
Manifestation occulte, options, 137

Manifestations de l'ordre, table, 100
Manifestations occultes, aptitude de classe, 136
manoir somptueux de Mordenkainen, sort, 304
Marchand de guilde. *voir* Marchand, 182
Marchand, historique, 182
marche sur l'onde, sort, 304
Marin, historique, 183
marque du chasseur, sort, 305
marteaux, 215
massifs, dégâts, 28
matériel d'alchimiste, 220
matériel de brasseur, 220
matériel de calligraphe, 220
matériel de contrefaçon, 221
matériel d'empoisonneur, 221
matériel de peintre, 220
matériel d'escalade, 226
matériel d'herboriste, 221
matérielle (M), composante, 237
Matériel, Plan, 344
mauvais œil, sort, 305
maximum de points de vie de 0, 28
Méchanus, 344
Mémorisation de sort, aptitude de classe, 117
mendiant, train de vie, 230
menottes, 226
messager animal, sort, 305
message, sort, 305
Métabolisme surnaturel, aptitude de classe, 128
métal brûlant, sort, 305
Métamagie, aptitude de classe, 93
métamorphes, 370
métamorphose animale, sort, 306
métamorphose, sort, 306
métamorphose suprême, sort, 306
Mille visages, manifestation, 138
mirage, sort, 307
miroir, 226
misérable, train de vie, 230
Mobile, don, 207
modeste, train de vie, 230
modificateur de caractéristique, 10, 376
détermination, 38
Modificateurs de caractéristique, table, 10
modification d'apparence, sort, 307
modification de mémoire, sort, 307
Moine, classe, 49, 127
Aptitudes du Moine, table, 128
sous-classes, 130
Traits de base du Moine, table, 127
molosse, profil, 354
monnaie, 213
Monnaie et valeurs, table, 213
monstre, 370
Monstruosité, type de créature, 376
Mont Céleste, 344
monté, combat, 26
monture, 26, 229
chuter, 26
contrôler une, 26
monter, 26
voyage sur une, 20
monture d'outre-monde, profil, 242
monture fantôme, sort, 308
Montures et autres animaux, table, 229
moquerie cruelle, sort, 309
mort, 369
dégâts massifs, 28
maximum de points de vie de 0, 28
monstres, 28
personnage, 28
sur le coup, 28
mort des monstres, 28
mort, jet de sauvegarde contre, 28
mort sur le coup, 28
Mort-vivant, type de créature, 376
mot de guérison de groupe, sort, 309
mot de guérison, sort, 309
motif hypnotique, sort, 310
mot de pouvoir étourdissant, sort, 309
mot de pouvoir fortifiant, sort, 310
mot de pouvoir guérisseur, sort, 310
mot de pouvoir mortel, sort, 310
mot de radiance, sort, 310
mot de retour, sort, 310
Moyenne (M), 25
mule, profil, 355
multiclassage, 44
multivers, 344
munitions, 226
Munitions, propriété, 214
Munitions, table, 226
mur d'épines, sort, 310
mur de feu, sort, 311
mur de force, sort, 311
mur de glace, sort, 311
Murmures de la tombe, manifestation, 138
murmures dissonants, sort, 313
mur de pierre, sort, 311
mur prismatique, sort, 312
mur de vent, sort, 312
Musicien, don, 201
musique, instrument, 221
mythes et légendes, sort, 313
nage, 370
nage, Vitesse, 377
nain, 194
nappe de brouillard, sort, 313
navire de guerre, 230
Neuf Enfers, 344
Neutralisé, état, 370
Neutre (N), 39
Neutre Bon (NB), 39
Neutre Mauvais (NM), 39
niveaux, progression, 41
Noble, historique, 183
nuage incendiaire, sort, 313
nuage nauséabond, sort, 313
nuée de dagues, sort, 314
nuée de météores, sort, 314
nulle, Visibilité, 376
objet, 19, 232, 370
artisanat, non magique, 233
bris, 20, 362
interagir avec, 19
interaction passagère, 20
transport, 20
trouver caché, 20
objet animé, profil, 241
objet magique, 232
identification d'un, 232
manier, 232
porter, 232
objets, porter, 232
Observateur, don, 207
Observation, action, 370
Observation, table, 371
Occultiste, classe, 49, 135
Aptitudes de l'Occultiste, table, 136
liste de sorts, 139
sous-classes, 141
Traits de base de l'Occultiste, table, 135
occupé, espace, 366
œil du mage, sort, 314
options de Métamagie, 93
orbe chromatique, sort, 314
orc, 195
Ordre de marche, encadré, 20
ordre d'Initiative, 23
Ordre divin, aptitude de classe, 70
ordre du combat, 23
Ordre primitif, aptitude de classe, 80
orientation, sort, 314
origines, détermination, 36
origines, dons, 200
origines, personnage, 177
ours brun, profil, 355
ours brun, profil, 355
outils, 220
outils d'artisan, 220
outils de bricoleur, 220
outils de cartographe, 220
outils de charpentier, 220
outils de cordonnier, 220
outils de forgeron, 220
outils de joaillier, 221
outils de maçon, 221
outils de menuisier, 221
outils de potier, 221
outils de souffleur de verre, 221
outils de tanneur, 221
outils de tisserand, 221
outils de voleur, 221
outre, 226
Ouverture, botte, 214
Pacte de la chaîne, manifestation, 138
Pacte de la lame, manifestation, 138
Pacte du grimoire, manifestation, 138
Paladin, classe, 49, 147
Aptitudes du Paladin, table, 148
liste de sorts, 150
sous-classes, 151
Traits de base du Paladin, table, 147
palan, 227
Pandémonium, 344
panier, 227
panthère, profil, 355
papier, 227
paquetage d'artiste, 227
paquetage de cambrioleur, 227
paquetage de diplomate, 227
paquetage d'ecclésiastique, 227
paquetage d'érudit, 227
paquetage d'explorateur, 227
paquetage d'exploration souterraine, 227
Parade énergétique, aptitude de classe, 129
Parade de projectiles. *voir* Déviation d'assaut, 128
Paralysé, état, 371
parchemin, 227
parchemin de sort, 227
parchemin de sort, écrire, 233
parchemins, étui, 224
parfum, 227
par jour, 371
parole divine, sort, 314
partiel, Abri, 26
Pas aérien, manifestation, 138
passage par les arbres, sort, 315
passager, 230–231
passage sans trace, sort, 316
passe-muraille, sort, 316
passive, Perception, 40, 371
pattes d'araignée, sort, 316
pauvre, train de vie, 230
peau d'écorce, sort, 316
peau de pierre, sort, 316
pelle, 227
perception bestiale, sort, 317
Perception des vibrations, 371
Perception transférée, manifestation, 138
perche, 227
Perforateur, don, 207
personnage, 7
acquisition d'un niveau, 42
apparence, 38
classes, 49
création, 33
espèce, 177
historique, 177
joueur, 371
mort/trépas, 28
origines, 177
personnalité, 38
stabiliser un, 29
personnage joueur (PJ), 371
personnage non-joueur (PNJ), 371
personnalité, personnage, 38
perte de connaissance, 28
perturbations synaptiques, sort, 317
petite hutte de Léomund, sort, 317
petite (taille P), 25
pétrification, sort, 317
Pétrifié, état, 371
pièce d'argent (pa), 213
pièce de cuivre (pc), 213
pièce d'électrum (pe), 213
pièce de platine (pp), 213
pièce d'or (po), 213
pied-de-biche, 227
piège à mâchoires, 227
pièges, trouver, neutraliser, désactiver. *voir* Outils de voleur, 221
pieuvre, profil, 356
piqûre mentale, sort, 317
Plan Astral, 344
Plan Éthéré, 344
Plan Matériel, 344
Plans Éléméntaires, 344
Plans Extérieurs, 344
Plans Extérieurs, table, 344
Plans Intérieurs, 344
Plans para-élémentaires, 344
plans transitoires, 344
Plante, type de créature, 376
plonger à terre, 25
poigne électrique, sort, 318
Pointe, action, 371
pointe en fer, 228
points de Sorcellerie, 93
points de vie, 27, 372
temporaires, 29, 372
tomber à 0, 28
Points de vie au niveau 1 par classe, table, 40
Points de vie des objets, table, 363
Points de vie fixes par classe, table, 42
points d'expérience (PX), 372
points ki. *voir* Credo du moine, 127
poison standard, 228
Polyvalente, propriété, 214
poney, profil, 356
portable, bélier, 222
portail arcanique, sort, 318
portail, sort, 318
porte dimensionnelle, sort, 319
portée, 26
sort, 236
Portée, propriété, 214
porte-plume, 228
porter objets, 232
position, 24
possession, 372
possession, sort, 319
pot en fer, 228
potion de guérison, 228
pourcentages, 9
Poussée, botte, 214
poussière d'étoile, sort, 319
Pouvoir psionique, aptitude de classe, 112
préméditation, sort, 319
prémonition, sort, 320
préparation des sorts, 235
Préparation des sorts par classe, table, 235
préparer *potions de guérison*, 233
potions de guérison, préparer, 233
présence royale de Yolane, sort, 320

Présent des profondeurs, manifestation, 139
Présent des sauveurs, manifestation, 139
Présents de Féerie, table, 165
Prestesse de l'embusqué, 163
prestidigitation, sort, 320
prière de guérison, sort, 320
profil de jeu, 372
profils de créature, 346
progression en niveaux, 41
Progression des personnages, table, 41
projectile magique, sort, 320
projection astrale, sort, 320
propriété, arme, 213
propriété botte, 214
Protecteur Archifée, sous-classe, 141
Protecteur Céleste, sous-classe, 142
Protecteur d'outre-monde, aptitude de classe. *voir* sous-classe d'Occultiste, 136
Protecteur Fiélon, sous-classe, 143
Protecteur Grand Ancien, sous-classe, 144
protection contre l'énergie, sort, 321
protection contre le mal et le bien, sort, 321
protection contre la mort, sort, 321
protection contre le poison, sort, 321
Protection, don, 210
Protection intermédiaire, don, 207
Protection légère, don, 207
Protection lourde, don, 207
protections et sceaux, sort, 321
Protégé de dame Nature, table, 89
pseudodragon, profil, 356
Puissance indomptable, aptitude de classe, 53
purification de la nourriture et de l'eau, sort, 322
quasit, profil, 357
Que ferait votre personnage ? encadré, 15
quête, sort, 322
race. *voir* espèces des personnages, 177
Rage, aptitude de classe, 51
Rage implacable, aptitude de classe, 53
Rage persistante, aptitude de classe, 53
Ralentissement, botte, 214
rappel à la vie, sort, 323
rations, 228
rat, profil, 357
rayon affaiblissant, sort, 323
rayon ardent, sort, 323
rayon empoisonné, sort, 323
rayon de givre, sort, 323
rayon de lune, sort, 323
rayon de soleil, sort, 324
rayon traçant, sort, 324
réaction, 15, 373
récif, requin (profil), 357
récupérer des munitions. *voir* munitions, 214
réduite, Visibilité, 376
Regain sauvage, aptitude de classe, 81
régénération, sort, 324
règles, glossaire, 360
réincarnation, sort, 324
rencontre, 373
Renversement, botte, 214
Renvoi des morts-vivants. *voir* Conduit divin, 70
réparation, sort, 324
repas, 231
Repas, boisson et hébergement, table, 231
Répertoire du Barde (le), encadré, 61
repli expéditif, sort, 325
Repos court, 373
Repos, encadré, 27
Repos long, 373
représailles infernales, sort, 325
reptation, 373
requin de récif, profil, 357
Réserve arcanique, aptitude de classe, 92
Résilient, don, 208
Résistance, 28, 373
résistance, sort, 325
respiration aquatique, sort, 325
Restauration ensorcelée, aptitude de classe, 93
Restauration magique, aptitude de classe, 116
restauration partielle, sort, 326
restauration suprême, sort, 326
résurrection, sort, 326
résurrection suprême, sort, 327
retour à la vie, sort, 327
riche, train de vie, 230
rituel, 374
robe, 228
Robuste, don, 202
Rôdeur, classe, 49, 157
Aptitudes du Rôdeur, table, 158
liste de sorts, 159
sous-classes, 160
Traits de base du Rôdeur, table, 157
rôle de joueur, 7
rôle de maître du donjon, 7
roleplay, 16
Rompre votre serment, encadré, 149
Roublard, classe, 49, 167
Aptitudes du Roublard, table, 168
sous-classes, 170
Traits de base du Roublard, table, 167
Rouerie magique, aptitude de classe, 136
Royaumes lointains, manifestation, 139
Ruse, aptitude de classe, 168
rythme de jeu, 8
sac, 228
sac à dos, 228
sac de couchage, 228
sacoche, 228
sacoche à composantes, 228
Sage, historique, 184
Sagesse, 10
sanctification, sort, 327
sanctuaire privé de Mordenkainen, sort, 327
sanctuaire, sort, 327
sanglier, profil, 357
Sape, botte, 214
saut, 374
Saut d'outre-monde, manifestation, 139
saut en hauteur, 374
saut en longueur, 374
saut, sort, 328
Sauvagerie martiale, don, 202
sauvegarde, jet de, 369
Savoir-faire, aptitude de classe, 169
Savoir primal, aptitude de classe, 52
Savoir rituel, aptitude de classe, 116
scorpion, profil, 358
Scribe, historique, 184
scrutation, sort, 328
Séance zéro, encadré, 33
seau, 228
se cacher, 19
Se cacher, voir Furtivité, action, 367
Second souffle, aptitude de classe, 105
Secrets magiques, aptitude de classe, 61
Se désengager, voir Désengagement, action, 365
se faufiler. *voir* Terrain difficile, 24, 375
selles, 229–230
sens spéciaux, 19
Sens du danger, aptitude de classe, 52
Sens sauvages, aptitude de classe, 159
Sens tactique, aptitude de classe, 105
Sentinelle, don, 208
Sérénité, aptitude de classe. *voir* Autosubsistance, 129
Serment de Dévotion, sous-classe, 152
Serment de Gloire, sous-classe, 153
Serment des Anciens, sous-classe, 151
Serment de Vengeance, sous-classe, 154
Serment sacré, aptitude de classe. *voir* Sous-classe de Paladin, 149
serpent constricteur, profil, 358
serpent venimeux, profil, 358
services, 230
Services d'incantation, table, 232
serviteur invisible, sort, 329
Se tenir prêt, voir Intention, action, 368
seuil de dégâts, 374
sifflet, 228
Sigil, 344
silence, sort, 329
simulacre, sort, 329
simulacre de vie, sort, 329
soins, 28, 374
dégâts et, 27
stabiliser un personnage, 29
soins de groupe, sort, 330
soins, sort, 330
Soldat, historique, 185
Soldat psi, sous-classe, 112
somatique, composante (S), 236
sommeil, sort, 330
songe, sort, 330
Sorcellerie aberrante, sous-classe, 97
Sorcellerie draconique, sous-classe, 98
Sorcellerie incarnée, aptitude de classe, 93
Sorcellerie innée, aptitude de classe, 92
Sorcellerie mécanique, sous-classe, 99
Sorcellerie sauvage, sous-classe, 101
sort, 374
acquisition, 235
attaque, 362
composantes, 236
matérielle (M), 237
somatique (S), 236
verbale (V), 236
DD de sauvegarde, 238
descriptions, 239
durée, 237
effets, 237
emplacement de niveau supérieur, 236
emplacements, 235
incantation, 235
incantation sans emplacement, 235
jet de sauvegarde, 238
modificateur d'attaque, 238
niveau, 235
portée, 236
préparation, 235
temps d'incantation, 236
toujours préparés, 235
Sort accéléré, métamagie, 93
Sort ample, métamagie, 93
Sort chercheur, métamagie, 93
Sort étendu, métamagie, 94
Sort intensifié, métamagie, 94
Sort jumeau, métamagie, 94
sort mineur, 374
sort, parchemin, 227
Sort prévenant, métamagie, 94
Sort renforcé, métamagie, 94
sorts, 235
Sorts, aptitude de classe, 59, 69, 79, 91, 115, 147, 157
Sorts du Cercle des Mers, table, 87
Sorts de domaine, aptitude de classe, 73, 74, 76, 77
Sorts de l'Archifée, table, 142
Sorts de l'Arnaqueur arcanique, table, 173
Sorts de prédilection, aptitude de classe, 117
Sorts de Traqueur des ténèbres, table, 163
Sorts de Vagabond féerique, table, 164
Sorts draconiques, table, 98
Sorts du Céleste, table, 143
Sorts du Cercle de la Lune, table, 86
Sorts du Cercle de la Terre (arides), table, 88
Sorts du Cercle de la Terre (polaires), table, 88
Sorts du Cercle de la Terre (tempérées), table, 89
Sorts du Cercle de la Terre (tropicales), table, 89
Sorts du chevalier occulte, table, 109
Sorts du Domaine de la Guerre, table, 73
Sorts du Domaine de la Lumière, table, 75
Sorts du Domaine de la Ruse, table, 76
Sorts du Domaine de la Vie, table, 77
Sorts du Fiélon, table, 143
Sorts du Grand Ancien, table, 145
Sorts du Serment de Dévotion, table, 153
Sorts du Serment de Gloire, table, 153
Sorts du Serment des Anciens, table, 151
Sorts du Serment de Vengeance, table, 155
Sorts mécaniques, table, 99
Sorts psioniques, table, 97
sorts toujours préparés, 235
Sort subtil, métamagie, 94
Sort transmuté, métamagie, 94
souffle du dragon, sort, 330
souhait, sort, 331
Source d'inspiration, aptitude de classe, 61
sourde, lanterne, 226
Soutien, action, 374
spéciaux, sens, 19
sphère de feu, sort, 331
sphère glacée d'Otiluke, sort, 332
sphère résiliente d'Otiluke, sort, 332
sphère de vitriol, sort, 333
Sphère, zone d'effet, 375
sphinx merveilleux, profil, 358
squelette, profil, 359
stabilisation, sort, 333
Stabilisé, 375
stabiliser un personnage, 29
standard, poison, 228
Style de combat, aptitude de classe, 105, 148, 158
Style de combat, dons, 209
subaquatique, combat, 27
suggestion de groupe, sort, 333
suggestion, sort, 333
supérieur, Abri, 26

surprise, 23, 375
Survivant discipliné, aptitude de classe, 129
symbole sacré, 228
symbole, sort, 333
Symboles sacrés, table, 228
tables aléatoires, 9
taille, catégorie, 25, 363
taille des créatures, 25
Tailles et espaces des créatures, table, 25
tambour, 221
télékinésie, sort, 334
Télékinésiste, don, 208
Télépathe, don, 208
télépathie, 375
télépathie, sort, 334
téléportation, 375
téléportation, sort, 334
Témérité, aptitude de classe, 52
tempête de feu, sort, 335
tempête de grêle, sort, 335
tempête de neige, sort, 335
tempête radieuse de Jallarzi, sort, 336
tempête vengeresse, sort, 336
temporaires, points de vie, 29, 372
temps d'incantation, 236
Ténèbres, 19, 375
ténèbres, sort, 337
tentacules de Hadar, sort, 337
tentacules noirs d'Evard, sort, 338
tente, 228
tenue de voyage, 228
Terrain difficile, 24, 375
terrain hallucinatoire, sort, 338
Terre, Plan Élémentaire, 344
Terres des Bêtes, 344
terreur, sort, 339
terreux, dialecte, 37
Test d20, 9, 10, 375
Tests de caractéristique typiques, table, 11
Tests d'Influence, table, 368
têtard slaad, profil, 359
texte illusoire, sort, 339
thaumaturgie, sort, 339
tieffelin, 196
tigre, profil, 359
Tireur d'élite, don, 208
toile d'araignée, sort, 339
tomber à 0 point de vie, 28
tonneau, 229
torche, 229
total, Abri, 26
Touche-à-tout, aptitude de classe, 60
Toucher réparateur, aptitude de classe, 149
Tradition monastique, aptitude de classe. *voir* Sous-classe de Moine, 129
train de vie, 230
aristocratique, 230
confortable, 230
mendiant, 230
misérable, 230
modeste, 230
pauvre, 230
riche, 230
traîneau, 229
trait ensorcelé, sort, 340
trait de feu, sort, 340
Traits de base du Clerc, table, 69
Traits base du Moine table, 127
Traits de base de l'Ensorceleur, table, 91
Traits de base de l'Occultiste table, 135
Traits de base du Barbare, table, 51
Traits de base du Barde, table, 59
Traits de base du Druide, table, 79
Traits de base du Guerrier, table, 105
Traits de base du Magicien, table, 115
Traits de base du Paladin table, 147
Traits de base du Rôdeur table, 157
Traits de base du Roublard, table, 167
Traits de personnalité par alignement, table, 40
Trancheur, don, 208
transport des objets, 20
Traqueur des ténèbres, sous-classe, 163
tremblement de terre, sort, 340
très grande (taille TG), 25
très petite (taille TP), 25
Triple attaque supplémentaire, aptitude de classe, 106
trousse de soins, 229
trouver un objet caché, 20
tsunami, sort, 341
Tueur de mages, don, 209
Tueur implacable, aptitude de classe, 159
tympanon, 221
type de créature, 376
Type de créature, Artificiel, 376
Type de créature, Bête, 376
Types de dégâts, table, 376
Un groupe équilibré, encadré, 36
ustensiles de cuisinier, 221
Utilisation, action, 376
Utiliser un objet. *voir* Utilisation, 376
Vagabond féerique, sous-classe, 164
vague destructrice, sort, 341
vague tonnante, sort, 341
valeur de caractéristique, 10, 376
ajustement, 38
attribution, 38
et modificateur, 376
génération, 38
Valeurs de caractéristique, table, 10
Valeurs de caractéristique et historiques, table, 36
Valeurs et modificateurs de caractéristique, table, 38
Valeurs standard par classe, table, 38
valeurs standard, valeur de caractéristique, 38
Variante : Taille de l'équipement, encadré, 219
Vase, Plan para-élémentaire, 344
Vase, type de créature, 376
véhicule, 20, 229, 230
Véhicules aériens et bateaux, table, 230
vent divin, sort, 341
Vente d'équipement, encadré, 213
verbale (V), composante, 236
Verbe de la création, aptitude de classe, 61
verrou magique, sort, 341
vif carquois, sort, 342
vigueur arcanique, sort, 342
Vigueur fiélonne, manifestation, 139
viole, 221
Visée appliquée, aptitude de classe, 168
Visibilité, 19
Visibilité nulle, 19, 376
Visibilité réduite, 19, 376
Vision aveugle, 376
Vision dans le noir, 376
Vision du diable, manifestation, 139
vision et éclairage, 19
Vision lucide, 376
vision dans le noir, sort, 342
Visions embrumées, manifestation, 139
Vision sorcière, manifestation, 139
vision suprême, sort, 342
Vitesse, 377
escalade, 377
fouissement, 377
nage, 377
vol, 377
vive, Lumière, 19, 369
Voie de l'Arbre-Monde, sous-classe, 54
Voie du Berserker, sous-classe, 55
Voie du Cœur sauvage, sous-classe, 56
Voie du Zélateur, sous-classe, 57
Voie du Guerrier totémique, sous-classe. *voir* Voie du Cœur sauvage, 56
Voie primitive, aptitude de classe.*voir* Sous-classe de Barbare, 52
voie végétale, sort, 342
voile défensif, sort, 342
Voile de la nature, aptitude de classe, 159
vol, 377
Voleur, sous-classe, 175
vol, sort, 342
vol stationnaire, 377
vol, Vitesse, 377
voracité de Hadar, sort, 343
voyage, 20, 231
voyage, allure, 20
Voyage, table, 231
Voyageur, historique, 185
Vulnérabilité, 28, 377
Ysgard, 344
zombi, profil, 359
zone d'effet, 377
Cône, 364
Cube, 364
Cylindre, 364
Émanation, 365
Ligne, 369
Sphère, 375
zone de vérité, sort, 343

CRÉEZ DES PERSONNAGES HÉROÏQUES

Cette version révisée et enrichie du *Manuel des joueurs* se présente comme la référence incontournable pour tout joueur et toute joueuse de la cinquième édition de DUNGEONS & DRAGONS®. Il recèle les règles de création de personnage, de progression, d'exploration, de combat, de matériel, de magie et bien d'autres merveilles.

Concevez de fabuleux héros de D&D® en piochant parmi la pléthore d'options d'origines, de classes et de sous-classes de l'ouvrage. Explorez des ruines antiques et des donjons meurtriers. Affrontez de redoutables monstres dans votre quête de trésors de légende. Accumulez expérience et puissance au fil des pérégrinations que vous menez en terres inconnues avec vos compagnons.

Premier volet du triptyque de la cinquième édition, complété par le *Guide du maître* (2024) et le *Manuel des monstres* (2025).

DUNGEONSANDDRAGONS.COM